

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA DO  
PROGRAMA PRO-LICENCIATURA - POLO DE ARIQUEMES - RO

**A INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS NAS ATIVIDADES  
LÚDICAS E RECREATIVAS NAS TURMAS DE 4º E 5º  
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

José Silva do Nascimento

ARIQUEMES/RO

2012

# **A INSERÇÃO DAS TECNOLOGIAS NAS ATIVIDADES LÚDICAS E RECREATIVAS NAS TURMAS DE 4º E 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS**

**JOSÉ SILVA DO NASCIMENTO**

Trabalho Monográfico apresentado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa Pro-licenciatura da Universidade de Brasília – Polo Ariquemes-RO.

**ORIENTADOR: JUAN ADALIO BARRON CONROY**

## **DEDICATÓRIA**

Dedico aos meus familiares, professores e amigos que colaboraram durante minha especialização, contribuindo para o meu crescimento profissional, intelectual e pessoal tendo sempre como meta a busca do processo ensino aprendizagem.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, como fonte inspiradora de sabedora, grande mestre que me conduziu nesta caminhada sempre como protetor e fiel amigo. Aos familiares pela força e incentivo onde procurei dar-lhes este triunfo. Aos amigos pelo incentivo e atenção dispensada durante este período de estudos. Aos professores que durante este processo sempre se dedicaram intensamente, agindo como instrumentos mediadores do processo ensino aprendizagem.

# SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	09
2. REVISÃO DA LITERATURA.....	13
3. APRESENTAÇÃO DOS DADOS.....	31
4. ANÁLISE DOS DADOS.....	48
5. CONCLUSÃO.....	66
6. REFERENCIAS.....	70
7. ANEXOS.....	73

## LISTA DE FIGURAS

Gráfico 1	As tecnologias como ferramentas de aprendizagem.....	34
Gráfico 2	A importância dos recursos tecnológicos para os alunos.....	35
Gráfico 3	O manuseio dos recursos tecnológicos em sala de aula.....	35
Gráfico 4	A importância das atividades lúdicas e recreativas aos alunos.	36
Gráfico 5	Resistência dos alunos aos recursos tecnológicos.....	37
Gráfico 6	Atividades desenvolvidas nos recursos tecnológicos.....	37
Gráfico 7	Proposta pedagógica da escola para as atividades recreativas	38
Gráfico 8	É positiva a inserção da proposta pedagógica na recreação.....	39
Gráfico 9	As tecnologias são meios importantes na educação atual.....	39
Gráfico 10	Facilidade em desenvolver atividades lúdicas interdisciplinar...	40
Gráfico 11	Tecnologias nas áreas do conhecimento, positivo ou negativo.	41
Gráfico 12	O lúdico e o recreativo e sua importância na aprendizagem.....	42
Gráfico 13	Desenvolver atividades lúdicas e recreativas nas tecnologias.	43
Gráfico 14	As brincadeiras dos professores no momento recreativo.....	43
Gráfico 15	A atração das tecnologias para o lúdico e o recreativo.....	44
Gráfico 16	A exploração das tecnologias durante a semana letiva.....	45
Gráfico 17	Preferência para as atividades lúdicas e recreativas.....	45
Gráfico 18	A importância das tecnologias e do lúdico e recreativo na vida.	46
Gráfico 19	A recreação é mais importante na prática ou nas tecnologias...	47

## **LISTA DE SIGLAS, ABREVIACÕES E SÍMBOLOS**

TE - Tecnologias Educacionais

PIE - Política de Informática Educativa

ZDP - Zona de Desenvolvimento proximal

UCA - Um Computador por Aluno

E-PROINFO- Ambiente Colaborativo de Aprendizagem

PROINFO- Programa Nacional de Tecnologia Educacional

MEC- Ministério da Educação

## RESUMO

Esse Trabalho de Conclusão de Curso é resultado de uma pesquisa que procurou investigar sobre o tema referente às atividades lúdicas, recreativas com auxílio dos recursos tecnológicos, no qual o grande propósito foi identificar entre professores e alunos do 4º e 5º ano do ensino fundamental anos iniciais, quais os benefícios que as atividades lúdicas e recreativas conciliadas com os recursos tecnológicos contribuem para o processo de ensino aprendizagem. Para tal fez-se necessário avaliar o que pensam professores e alunos deste nível de ensino e como os recursos tecnológicos podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem dos sujeitos envolvidos neste processo. A metodologia adotada deu-se através de documentação direta, em que foi aplicado um questionário para coleta de dados, tendo sempre como foco a relação de professores e alunos numa ação teórica e prática. No resultado da pesquisa ficou evidente que professores e alunos consideram positivo as atividades lúdicas e recreativas e que a inserção dos recursos tecnológicos neste contexto melhora a relação entre os envolvidos, além de facilitar e possibilitar metodologias que atendam as necessidades de ambos envolvidos com estas atividades na escola.

**PALAVRAS-CHAVE:** Recursos tecnológicos; professores; anos iniciais; lúdico; recreativo.



## ABSTRACT

This work Completion of course is the result of a study that sought to investigate the issue regarding recreational activities, recreational activities with the help of technological devices, in which the great purpose was to identify teachers and students of 4th and 5th grade of elementary school early years , what benefits play and recreational activities reconciled with the technological resources contribute to the teaching and learning process. For this it was necessary to evaluate what they think teachers and students of higher education and how technology resources can contribute to the process of teaching and learning of the subjects involved in this process. The methodology adopted was made by direct documentation, which was applied a questionnaire to collect data, always focused on the relationship between teachers and students a theoretical and practical action. On the search result was evident that teachers consider students positive play and recreational activities and the integration of technological resources in this context improves the relationship between those involved, and facilitate and enable methodologies that meet the needs of both involved with these activities in school.

**Keywords:** technological resources; teachers; early years; playful; recreational.

# 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho de pesquisa procurou analisar o comportamento dos professores e alunos quando estão submetidos às atividades lúdicas e recreativas, tendo como processo de mediação as diferentes tecnologias presentes na escola.

Os procedimentos adotados neste trabalho de pesquisa procurou descrever uma abordagem descritiva de ordem qualitativa com produção do instrumento de coleta o questionário, através de questões semi-aberta sendo este composto por 19 questões apresentadas aos professores e alunos dos anos iniciais da Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Jardim das pedras. Para os professores foram elaboradas 11 questões e para os alunos 08 questões.

O tema de pesquisa buscou encontrar as respostas possíveis diante da problemática observada e relatada, para tanto procurou-se embasar através da linha de pesquisa, "*Educação Física e Escola*", por assim entender que nesta linha de pesquisa pode-se encontrar através de referencias, fundamentações importantes para a realidade previamente estabelecida com o tema em discussão, assim como nas pesquisas e coletas de dados com envolvimento direto dos sujeitos integrantes do referido tema de pesquisa.

Entendendo este momento como único e inédito, no qual através da observação pretendeu-se registrar o comportamento dos alunos e professores, portanto buscou-se encontrar algumas indagações tais como:

- ✓ O que esta experiência contribuirá para o processo ensino aprendizagem?
- ✓ Qual será a postura dos professores e alunos após esta estratégia e experiência adotada e observada?

Percebe-se que a prática de atividades físicas é totalmente ou quase ignorada nos anos iniciais, pois enfatiza (CALLOIS, 1990), que desde a tenra idade, o lúdico já deve ser uma presença na vida da criança, é na manifestação do faz de conta que ocorre a essência do brincar e divertir.

Como afirma Gil (2002) a experiência acumulada dos pesquisadores possibilita ainda o desenvolvimento de certas regras práticas para a

formulação de problemas científicos, tais como: (a) o problema deve ser formulado como pergunta; (b) o problema deve ser claro e preciso; (c) o problema deve ser empírico; (d) o problema deve ser suscetível de solução; e (e) o problema deve ser delimitado a uma dimensão viável. Diante de tais cuidados a pesquisa realizada na escola Jardim das Pedras procurou atender aos procedimentos acima apresentados.

O presente trabalho de pesquisa com o tema “a inserção das tecnologias nas atividades lúdicas e recreativas nas turmas de 4º e 5º ano do ensino fundamental anos iniciais” procurou entender qual a importância das atividades lúdicas e recreativas quando contextualizadas aos recursos tecnológicos disponíveis na escola. Portanto, para um direcionamento mais coerente nessa pesquisa foi relevante à participação dos sujeitos professores e alunos do 4º e 5º do Ensino Fundamental anos iniciais.

O tema por ora pesquisado através dos sujeitos buscou apresentar quais benefícios as atividades lúdicas e recreativas podem oferecer para processo de ensino aprendizagem com ênfase na primeira fase de relacionamento escolar.

Diante dos objetivos apresentados percebeu-se que grande parte do que foi pesquisado chegou-se as pretensões esperadas, pois os procedimentos necessários na estrutura metodológica foram seguidos durante o processo de pesquisa e coleta de dados. De forma que um dos objetivos essenciais da pesquisa constituía-se em relacionar a prática lúdica e recreativa com as tecnologias existentes na escola.

A coleta de dados deu-se através do instrumento “questionário” que revelou a parte empírica com suporte nos sujeitos envolvidos. Este momento foi crucial e importante para que a posteriori fossem apresentados os resultados e realizado uma analogia aos referenciais teóricos com foco nas atividades lúdicas e recreativas, numa inserção das diferentes tecnologias existentes na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio jardim das Pedras, como por exemplo, a informática.

Através da relação empírica fruto dos resultados coletados foi fundamental para a sustentação científica que através da revisão da literatura e contextualizada as análises coletadas que produziu as apresentações dos dados, assim como suas análises de discussões

amparadas nos fundamentos teóricos, procurando desta forma atender os propósitos dos objetivos pretendidos ao problema apresentado. “na acepção científica, problema é qualquer questão não resolvida e que é objeto de discussão, em qualquer domínio do conhecimento” (GIL, 1999, p.49) Diante do problema apresentado “Como estão sendo desenvolvidas as atividades lúdicas e recreativas, assim como os recursos tecnológicos estão sendo explorados neste contexto”? .a coleta de dados foi uma oportunidade para esclarecer as prevenções e análises empíricas dos sujeitos da coleta de dados.

O trabalho com a literatura tem uma relação intrínseca com o problema de pesquisa. Se, de um lado, a consulta à literatura é determinada pelo problema, de outro, à medida que se trabalha com a literatura, criam-se condições para melhor delimitação do mesmo. (MOROZ; GIANFALDONI, 2002, p. 25).

A pesquisa de campo procurou investigar a real situação do contexto escolar e como reagem os sujeitos envolvidos nas atividades lúdicas e recreativas na escola. A presente pesquisa possibilitou mediante os objetivos propostos entender o contexto em que os alunos e professores concebem as atividades lúdicas e recreativas. Como atividades teóricas e práticas podem contribuir para o processo de ensino aprendizagem assim como a relação social, interação de grupo, mediação de nossa formação de personalidade.

Para melhor estruturação e entendimento do referido trabalho de pesquisa foi estruturado em capítulos:

No primeiro capítulo norteou-se os resultados através da apresentação de gráficos onde permitiu observar os resultados da pesquisa e coleta de dados, tendo uma melhor interpretação e descrição do entendimento dos professores e alunos protagonistas da pesquisa. Os resultados enfatizados nos gráficos foram contextualizados nas referências literárias.

No segundo capítulo procurou-se interpretar e analisar os dados coletados. Nesta interpretação dos resultados foi necessário a consulta e estudos nos referenciais teóricos selecionados, especificamente no que diz respeito aos anos iniciais.

A literatura aponta que no sistema educacional no Brasil é de suma importância a informação, esta pode estar inserida nas tecnologias que por sua

vez deve ser inserida no processo ensino aprendizagem no qual permeia as atividades lúdicas e recreativas

A era da informação requer profunda revisão do sistema educativo. Sua tarefa é formar novas gerações, respeitando sua natureza e tendo consciência de suas necessidades, que estão mudando e a escola não pode ignorar isso. (LOLLINI, 1991, p. 15).

O terceiro capítulo do trabalho de pesquisa procurou concluir apresentando de maneira clara e objetiva o que a pesquisa de campo coletada pelos sujeitos professores e alunos nos demonstrou. Apresentando a importância do lúdico e da recreação, qual sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais, e qual a contribuição das tecnologias existentes na escola na relação diária do lúdico e da recreação vivenciado por professores e alunos dos anos iniciais.

## 2. REVISÃO DA LITERATURA

Ao fazer uma relação coerente frente ao tema por hora pesquisado, com as referências pertinentes entende-se que é importante conciliar o jogo num contexto da ludicidade, explorando como meio educacional tomando consciência da importância do resgate do jogo como forma cooperativa e interativa entre os participantes.

No contexto universal lúdico também estão inserido as diversidades culturais da sociedade, tanto do passado, do presente e ainda em suas adaptações futuras, pois é através do de criar e recriar que o lúdico se enriquece, forma e transforma o ser humano. Nesta análise Freire (2002), diz que o jogo é uma tradução do faz de conta, ou seja, jogamos mesmo sem a necessidade prioritária, é o extremo do trabalho no qual desenvolvemos por necessidades próprias e sociais.

Como nos preconiza Caillois (1990), a sorte, o azar, a imitação são procedimentos representativos do jogo, porém precisamos saber sobre em qual interpretação de jogo de lazer estamos falando, e no contexto educacional o lazer deve estar interpretado com o lúdico e a recreação, é não um mero prazer, é o verdadeiro prazer de inventar e criar. Desta forma a educação infantil em sua compreensão, que vai desde o nascimento até os 12 anos de idade precisa construir com essas crianças esse resgate cultural, formando adultos críticos, que respeitem aos demais em sua integridade. Neste contexto o profissional de Educação Física deve ter objetivos claros quanto a forma de conceber atividades lúdicas recreativas e cooperativas.

Segundo Bettelheim (1988), quando a criança não tem a oportunidade de realizar sua principal atividade o “brincar”, sofre um brusco retrocesso intelectual, pois estes são fundamentos essenciais para o desenvolvimento cognitivo que lhe foi usurpado. Sem o poder de criar e recriar, viver fora do seu mundo seu pensamento lógico de raciocinar fica comprometido.

Conforme pontua Friedmann (1996) os jogos são instrumentos práticos relevantes na formação da personalidade da criança, visto que a socialização já é parte integrante deste contexto.

As crianças são sujeitos primordiais nesta relação dos jogos, os papéis mudam de um cenário para outro, onde todos têm a oportunidade de experimentar pegar o outro ou ser pego, brincar com os amigos e contra eles. É só um jogo. Mas é muito mais que um jogo (FRIEDMANN 1996 p. 54).

Em toda relação contextualizada no jogo a criança esta vinculada aos conceitos culturais, estando em muitos momentos concordando ou discordando, desta forma o jogo é uma oportunidade de discussão, crescimento, de conflitos, entendimento, possibilitando assim uma cooperação de grupo, ou mesmo uma relação de competição social.

Conforme Winnicott (1995), o lúdico é considerado o momento do prazer, possibilitando aos envolvidos um processo diferenciado de aprendizagem devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo,

Ao analisar as atividades lúdicas e recreativas têm-se uma preocupação nos anos finais dos anos iniciais (4º e 5º) por entender que estas crianças deverão sair para os anos finais (Ensino Fundamental) com uma consciência do que é cooperação e integração de grupo. Discutir e apontar as vantagens da recreação da socialização do lúdico na vida educacional na vida dessas crianças é muito importante, pois as mesmas estarão conscientes desta prática que deve fazer parte do seu contexto educacional.

Para Caillois (1990) quanto mais nova a criança, mais o lúdico está presente, portanto, o brincar é mais importante. Fase esta entendida como *paedia*, e ao passo em que a criança vai amadurecendo entra na fase do *ludus* que é a tradução dos diferentes tipos de jogos, fase em que o espaço da brincadeira cria uma nova conotação.

A cultura do lúdico no contexto de suas brincadeiras, brinquedos e jogos no atual mundo contemporâneo têm mudado sua concepção, hoje as crianças buscam sua diversão nos meios eletrônicos, influência do centro urbano. Para Marcellino (2002), o lazer é importante e deve ser uma prática em todas as fases de nossas vidas, neste processo estão introduzidos três importantes gêneros que é observar, praticar e conhecer esta prática, e para a criança que ainda está na fase de desenvolvimento a ludicidade torna-se fundamental neste processo de aprendizagem.

No jogo nas brincadeiras, as lideranças variam de acordo as atividades, brincadeiras propostas, as situações dos jogos e brincadeiras são dinâmicas, fundamentos e as intervenções vão mudando de acordo as ações e criatividade que o grupo inserido na brincadeira propõe, é importante que tenham esta sensibilidade e observemos constantemente as brincadeiras e atividades lúdicas e recreativas organizada pelos alunos. Ter o cuidado da segregação, da discriminação, afinal este é o nosso papel pedagógico no momento das atividades teóricas ou práticas apresentadas na escola.

Mesmo quando brincamos a fazemos movidos por processos internos, com a finalidade de atender nossos problemas, ansiedades, desejos. No pensamento da criança esse despertar pelo lúdico acontece em muitos momentos de maneira improvisada, portanto, brincar é a tradução do que eles pensam, precisamos simplesmente observar, pois o mais importante é a criação, é o inventar é o rico repertório teatral que existe no imaginário e no real da criança. Segundo Alves (1984), a criança que brinca que diverte, que cria seu mundo, nada mais é do que um adulto que produz.

A recreação segundo Castro (2007, p.7) “contempla um conjunto de atividades de caráter lúdico e recreativo, que se destinam a promover o entretenimento e divertimento”. O lúdico também entendido como expressão de energia para a vida, pulsão que nos leva ao prazer, vontade de viver intensamente, pode ser comparado numa analogia à libido que nos impele ao prazer, no lúdico este prazer tem íntima relação como brincar, jogar desenvolver situações prazerosas e no mundo moderno este prazer pode ser encontrado nos recursos tecnológicos.

Viajando pela fantasia, a criança vai longe. Conhece coisas que nós, adultos, já vivemos e esquecemos, e muitas vezes vai além de quase todos os adultos. No entanto, há pessoas mais velhas que enveredam pela ficção, e são capazes de trazer de lá conhecimentos que revolucionam o mundo. É uma pena que os homens quase sempre esqueçam de suas fantasias e sonhos! (FREIRE, 2006, p. 37).

Ainda segundo Castro (2001) as diferentes tecnologias tais como: notebooks, laptops, software educativo, internet, CDs, DVDs, radio escola, são instrumentos que ajudam na aprendizagem com mais dinamismo, quando os



professores, programam, planejam, lançam estratégias no intuito de mediar o processo de ensino aprendizagem.

Para Castro (2001) no mundo contemporâneo, no século da informação interativa existem várias formas de convergir estas mídias tecnológicas na educação, basta, portanto, que analisemos e busquemos estratégias eficientes e condizentes com cada realidade.

Almeida (1987) aponta que os professores que não utilizam as Tecnologias Educacionais estão fadados ao retrocesso, pois os alunos da era da informação estão e querem se atualizar constantemente é preciso fazer esta reflexão seriamente. Ainda segundo esse autor, o professor precisa a todo instante pesquisar, realizar treinamentos nas tecnologias principalmente em temas que serão explorados no contexto escolar.

Segundo Oliveira (2007), as TE não podem ser vista como fins educacionais, porém, são instrumentos essenciais na contribuição da qualidade da aprendizagem escolar. Para Rollo May (1997 apud SANTOS, 1997 p.20), “Se a coragem moral é a correção do que está errado, a coragem criativa é a descoberta de novas formas, novos símbolos, novos padrões, segundo os quais uma nova sociedade pode ser construída”.

Ao analisar a importância das tecnologias no processo de ensino aprendizagem, Bossuet (1985), nos afirma que o professor e o pedagogo deveriam utilizar o computador como procedimento e auxílio nesta aprendizagem em sala de aula.

Para Almeida (1987) é importante inserir a informática na escola tendo-a como facilitadora do processo de ensino aprendizagem, porém, deve antes ser realizado um diagnóstico apontando as reais necessidades e qual clientela a ser atendida. Como preconiza Delorme (2006) o brincar no contexto da sala de aula é essencial, nos possibilita através da mediação de ensinar e aprender o desenvolvimento de algumas estratégias essenciais.

Piaget (1998 p. 58) salienta que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. Enfatiza-se, portanto, que é nesta fase da vida que a criança está no domínio versus inferioridade, é a fase do aprender habilidades tanto no recinto escolar como no extra escolar, ou seja, a aprendizagem social.

Entende-se desta forma que ao brincar a criança expressa seus sentimentos, interpretam através da ação tudo aquilo que teria dificuldade numa apresentação oral.

Segundo Kishimoto (1997, p. 20),

A infância é a idade do possível sendo portadora de uma imagem de inocência: de conduta moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura.

É a fase mais importante da vida, pois constitui na formação da personalidade, na socialização de grupo que irá contribuir ser em certos momentos para o seu caráter de formação, com isto a discussão acerca das atividades lúdicas, recreativas e cooperativas na escola é primordial. Nesta fase da vida a criança mesmo na brincadeira passa a entender que podemos ser sérios e respeitar às diferenças que nos cerca durante a vida, porém, sua formação deve ser acompanhada pelos pais e pela educação eficiente da escola e dos seus educadores. Como descreve Paulo Freire (1974) não podemos mais permitir que os alunos apenas recepcionem conhecimentos que sejam impostos pelos professores, ao que chamou de educação bancária, imposta aos alunos.

A criança em sua fase da vida dos 06 aos 12 anos, terceira e última fase da infância, precisa ter estes conceitos básicos definidos, pois após esta idade cronológica estará entrando na fase da adolescência, e este é um novo mundo que o espera, novos pensamentos, ou seja, a infância passa a fazer parte do passado.

Para Piaget (1998) os estágios e os períodos de desenvolvimento humano caracterizam as diferentes maneiras do ser humano se relacionar com a realidade, ou seja, nos organizamos de acordo com o ambiente em que estamos. Na medida em que nos desenvolvemos vamos assimilando as informações que dispomos, e construindo novas situações. Evoluímos-nos com os estágios de nossa vida, de modo que cada estágio engloba situações anteriores nos dando suporte às posteriores. “Corpo e mente deve ser

entendidos como componentes e integram um único organismo” (FREIRE, 1997, p. 13).

Para Camargo (1998) o lúdico em seu entendimento de divertimento, recreação, prazer, adotando sempre a ideia de faz de conta, podendo ser realizado em qualquer ambiente, o importante é o relacionamento de forma harmoniosa com adjetivos importantes no lúdico.

Segundo Silva (1959) a recreação também pode ser entendida como o extrapolar da imaginação das crianças, momento em que a criatividade, a interação de grupo, a organização, a busca pelo prazer sejam fundamentos essenciais idealizados neste processo.

A ansiedade das crianças, como um fator que contribui para uma espécie de "fobia à escola". "Corpos obrigados a rotinas estafantes, mesmo que as tarefas ou a carga de obrigações sejam leves, falta de sentido, desvinculação com a cultura vivida potencializam o grau de desgaste (MARCELLINO, 1997 p. 93).

Através de atividades lúdicas numa conciliação com os jogos a criança poderá formular suas idéias, atitudes, conceitos, criar, inovar, aprender e ensinar, num processo de cooperação e compreensão, mesmo nesta fase da inocência é que forma a personalidade adulta, onde conceitos morais e éticos poderão ser constituídos.

Toda aprendizagem só é autêntica quando incorporada à nossa vida. Portanto, aprender é modificar comportamento que acontece como resultado das tentativas que o ser humano faz para satisfazer seus motivos internos (ROSSINI 2003 p. 62).

Segundo ALVES, (1987 apud MARCELLINO, 1987 p. 126). "com medo ninguém aprende a gostar de estudar. É o prazer de estudar, de investigar, de perguntar, que faz a educação uma coisa bonita, gostosa, brincadeira feito empinar pipa"

Contextualizar as atividades lúdicas e recreativas, portanto, é o primeiro processo de ensino aprendizagem, por assim entender que a relação de grupo e a convivência com a diversidade cultural, são fatores primordiais e decisivos na formação da personalidade da criança. Ignorar este início do processo formativo e cognitivo na educação infantil é no mínimo não pensar numa

qualidade eficiente no futuro destes pequenos estudantes. O brincar pode ser entendido como um dos fatores motivadores e um dos requisitos importantíssimos para a permanência e gosto pela escola, o lúdico e a recreação surgem com o ser humano, portanto, não deve ser esquecido em nenhuma fase da vida, e com certeza tem que ser intensificado e diversificado a cada instante. Segundo Silva (2005), as funções pedagógicas inseridas no jogo e na brincadeira são importantes, afinal temos uma população heterogênea em sala de aula e cada um precisa que seus limites e desejos sejam atendidos. Para Huizinga (1971) o lúdico e o jogo são ações importantes em nossa relação social, nossa cultura não vive sem as ações lúdicas e dos jogos.

A relação com a ludicidade nos leva a refletir sua importância no contexto escolar, pois da através ação lúdica entende-se apresentar mecanismos que contribuam no desenvolvimento das crianças para o crescimento da aprendizagem escolar e social (MACEDO; PETTI & PASSOS, 2005).

Não pode ser camuflada a fase da vida que mais lhe pertence, ou seja, a infância é a tradução destes contextos anunciados. É importante o resgate primordial da ludicidade, da descontração neste período de formação do ser humano. É na infância que descobrimos o real sentido da vida, é o período onde cria-se e (re) cria-se os melhores momentos da vida, é no faz de conta que está a grande riqueza da vida.

Preocupado com o lazer como recreação, Cavallari e Zacarias (1994, p. 15) explica que o recreio “assemelha a seu momento ou a circunstância que o indivíduo escolhe espontaneamente e deliberadamente, através do qual ele se satisfaz (sacia) seus anseios voltados ao seu lazer”.

A literatura aponta que a recreação, a diversão e o lazer são conceitos primordiais na vida do ser humano, uma vez que em todas as fases de nossas vidas estamos nos relacionando com o brincar, pois é uma forma de aliviar o estresse que comumente vivenciamos, é certo que a brincadeira, a descontração, o criar e o recriar podem ter entendimentos diferentes em diferentes épocas e culturas, mas com certeza o principal objetivo é estar de bem com a vida. Intrínseco e extrínseco, é o momento em que as regras não

precisam necessariamente ser estabelecidas como critérios fundamentais de maior valor, não existe um padrão totalmente rígido a ser seguido.

Os conteúdos do lazer podem ser os mais variados e para que uma atividade possa ser entendida como lazer é necessário que atenda a alguns valores ligados aos aspectos tempo e atitude, (...), porém o caráter parcial que se observa na consideração do conteúdo, também é verificado quando se procura estabelecer a relação entre o lazer e seus valores. Descansar, “recuperar as energias”, distrair-se, entreter-se, recrear-se, enfim, o descanso e o divertimento são os valores mais associados ao lazer (MARCELLINO, 2002 p.13).

Criar os ambientes propícios às brincadeiras (Brinquedoteca) é fundamental no início de nossa caminhada ao mundo de construção do saber, é na educação dos anos iniciais que este processo precisa ser despertado, ou seja, conciliar o novo com o velho, mesclando culturas, brinquedos e brincadeiras é fundamental para que esta relação brincar e aprender seja descontraída, mas também séria, aproveitar a criatividade da criança é fundamental nesta fase da vida, pois os mesmos têm um rico repertório que precisa ser acompanhado, observado e aproveitado, é democratizar o saber em construção entre educandoXeducador, e educandoXeducando.

Nesta poderosa forma de imaginar e conceber a vida o jogo é uma forma de integração social, uma atividade ou ocupação voluntária, onde o real e o imaginário se identificam e se completam a introdução em jogos e/ou atividades lúdicas recreativas auxiliam na formação intelectual, na convivência em grupo, nas discussões verbais, enfim, é um momento de crescimento em todos os aspectos positivos da criança. Se o brincar é nato da criança, não somos nós adultos que já passamos por esta fase se ver no direito de tolher esse direito sagrado da infância.

Evidentemente que toda brincadeira também tem suas regras e isto não pode passar despercebido, porém não precisamos fazer das regras o principal objetivo do brincar, o objetivo essencial deve ser o de descontrair, obedecendo claro respeito entre os participantes, brinquemos de ser sério e façamos sério a brincadeira, porém com isto não se preocupar simplesmente em aplicar as regras, fazendo com que as crianças percam imediatamente o gosto pelo brincar, pois assim o brincar perde sua essência infantil.

Em nosso contexto educacional significa dizer que precisamos dar as condições básicas, didáticas e pedagógicas para que este processo interativo em seus diferentes meios sejam alcançados. O brinquedo interpretado como suporte essencial da brincadeira faz com que a criança “viaje” na imaginação, permite quebrar regras, por exemplo, uma boneca pode facilmente virar um paciente em um hospital, ou uma relação íntima de “mamãe e filhinha”. O brinquedo estimula o poder de criar e (re) criar numa imagem de representação do imaginário ao real. A criança leva em consideração uma realidade para convergir uma cena, uma fantasia, depende de experiências, de uma cultura em que a mesma encontra-se inserida.

Durante o ato de imaginar, nada se interpõe à fantasia infantil, mas durante a ação corporal que o acompanha, verifica-se uma busca de ajustamento ao mundo exterior, uma espécie de acompanhamento. Por outro lado, a ação imaginada não tem origem na mente apenas, mas na relação concreta da criança com o mundo (FREIRE, 2006, p. 43).

Negar a cultura da infância é no mínimo querer interromper o processo de construção do conhecimento de forma prazerosa que o sistema educacional comete. O corpo e a mente devem ser entendidos como componentes e integram um único organismo, é preciso entender que esta é uma fase essencial e precisa na vida da criança, pois sem ela seria como mutilar um órgão vital do nosso corpo. Preservar e resgatar momentos da criação imaginativa da criança é pensar num futuro de construção do saber significativo e contextualizado (FREIRE, 1997).

Viajando pela fantasia, a criança vai longe. Conhece coisas que nós, adultos, já vivemos e esquecemos, e muitas vezes vai além de quase todos os adultos. No entanto, há pessoas mais velhas que enveredam pela ficção, e são capazes de trazer de lá conhecimentos que revolucionam o mundo. É uma pena que os homens quase sempre esqueçam de suas fantasias e sonhos! (FREIRE, 2006, p. 37).

No jogo a criança aprende a lidar com situações previamente estabelecidas, aprende a lidar com as surpresas às vezes desagradáveis que podemos enfrentar na vida, nesta lógica vale entender que não existe acomodação sem assimilação, onde assimilação entende-se a interpretação do

jogo e a acomodação à imitação desta ação jogo. Estas duas bases dão obviamente o entendimento para o processo de aprendizagem “o movimento contínuo entre assimilação e acomodação, resulta na adaptação, isto é, o sujeito modifica o meio e também é modificado por ele, e é através da acomodação que se dá o desenvolvimento cognitivo” (PIAGET. 1981 p.32).

É importante salientar a necessidade dos jogos na vida escolar da criança, pois na terceira fase infantil dos seis anos em diante a criança apropria-se dos esquemas operatórios do pensamento e já consegue aos poucos fazer uma relação dos jogos com as regras constituintes.

Conciliar as diferentes Tecnologias Educacionais (TE) existentes na escola é ter a possibilidade de aproximar professores de alunos, pois sabe-se que existem tecnologias no recinto escolar que requerem uma certa habilidade de manuseio e muitos professores não querem e são resistentes a esta nova metodologia do século XXI, e do extremo estão alunos que possuem uma habilidade excepcional e que precisa ser aproveitada

Segundo Kuenzer e Machado (1986 apud OLIVEIRA 2007, p. 10).

Por ter sido visualizada como tendo um caráter racionalizador e sendo propulsora do aumento da produtividade, a Tecnologia Educacional (TE) passou a ser empregada dentro da escola como forma de garantir que esta se adequasse ao modelo do desenvolvimento econômico que se buscava para o país, porém as tecnologias são um meio e não um fim educacional, é um suporte de grande importância no contexto educacional, um auxílio de relevância para os dias atuais.

A televisão sendo um recurso tecnológico importante na escola, está sendo gradualmente apresentada e explorada em sala de aula e mediante esta nova postura construtivista de ensino aprendizado precisa ser melhor aproveitada tendo como foco a ampliação de conhecimento dos alunos, para isso não basta simplesmente sua inserção como instrumento de aprendizagem, mas sim um meio onde a proposta de ensinar venha de encontro às necessidades destes sujeitos que se relacionam trivialmente.

.A integração das tecnologias como TV, vídeos, computadores e internet ao processo educacional, pode promover mudanças bastante significativas na organização e no cotidiano da escola

e na maneira como o ensino e a aprendizagem se processam, se considerarmos os diversos recursos que estas tecnologias nos oferecem (PRATA, 2002, p. 77).

É claro e notório que o desenvolvimento do contexto do ensino aprendizagem, da formação da personalidade de nossas crianças perpassa e depende das atividades lúdicas, recreativas e conseqüentemente o jogo em suas diferentes formas e didáticas. O lúdico é a característica fundamental do ser humano. A criança precisa brincar inventar jogos, criar, recriar, crescer e manter em ascensão seu processo de aprender e ensinar na relação com seus pares.

O brincar é a atividade principal das crianças. É durante as atividades lúdicas e recreativas que elas descobrem como o mundo que os cerca funciona. “A partir da descoberta da criança e da associação da infância e da associação da criança ao brincar, temos nos brinquedos e nas brincadeiras algo que conotam a criança” (SANTOS, 1997, p.23).

É extremamente necessário, portanto, que a relação do lúdico e do recreativo seja uma proposta didática em sala de aula, pois esta é uma extensão da formação da personalidade do futuro adulto que a própria escola estará formando.

Em nossa defesa recai tão somente o conceito de que só transmite o que vive, e vivemos intensamente com a criação do momento da “festa”, o jogo, que também deve ser compreendido numa fase da aprendizagem teórica e prática.

O jogo em sala de aula é uma ótima proposta pedagógica, porque propicia a relação entre parceiros e grupos e, nestas relações, podemos observar a diversidade de comportamento das crianças para construir e (re) construir estratégias com objetivos da vitória, assim como prepará-los para as derrotas.

O jogo é como vemos, uma das mais educativas atividades humanas, se considerado por esse prisma. Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco. (FREIRE 2002, p. 87).



As Tecnologias Educacionais (TE) tiveram sua origem no Brasil com o propósito de auxiliar o professor em sala de aula num contexto didático para facilitar o procedimento de ensinar e aprender. Neste processo o professor precisa adequar, planejar, lançar estratégias que contribuam na melhoria da qualidade da aprendizagem. As TE primam por mediar o processo de ensino aprendizagem, evidentemente nestas tecnologias estão inseridas os jogos educativos que poderão contribuir na relação de professores e alunos a terem oportunidade aprender através do lúdico, da recreação e evidentemente contextualizar este processo com os jogos que fundamentem nas diferentes disciplinas da Base Nacional Comum.

É importante despertar no professor de que as TE são meios que facilitam dinamizam a aprendizagem, entendendo que ela perpassa pela relação dos sujeitos que as manuseiam. A entrega nos recursos tecnológicos pelo professor pode ser compreendida a partir do momento que entendamos sua intenção, necessidade, importância e seu papel no contexto de mediar a aprendizagem, haja vista, estamos no século das informações tecnológicas e digitais.

A TE não poderá ser concebida como a salvadora da educação, mas sim um dos meios que possibilitem a escola mecanismos que contribuam para a superação dos problemas educacionais pertinentes. No contexto de que o computador sendo uma das TE mais importante na escola contribuindo para o processo de ensino aprendizagem, demonstrando claramente que este, eleva a auto-estima principalmente dos alunos. Passa-se a adotar a Política de Informática Educativa (PIE). E os resultados podem e tem sido motivadores, porque as escolas vêm desenvolvendo projetos interdisciplinar com foco no lúdico e recreativo com os alunos.

O propósito do lúdico é aflorar o universo da criança, fazendo brotar nelas o sentimento do sentir, do pensar, criar, fazer por meio da sabedoria própria, da criatividade, atendendo as ações a produção de materiais alternativos, dentre eles os recursos tecnológicos como alternativas que contribuam na ação didática pedagógica de atividades lúdicas e recreativas. As atividades lúdicas e recreativas têm a permissão de desenvolver atividades que enfatizem algumas emoções do ser humano sendo: o desenvolvimento da

percepção, da imaginação, da criação, das fantasias e dos sentimentos, nesta relação de enriquecimento do lúdico, apresentam-se neste contexto as TE como propósito essencial de aproximar professores e alunos desta vasta riqueza de conceber aprender através do brincar.

Todavia é preocupante o desconhecimento de alguns professores sobre como utilizar essas tecnologias, pois seu uso impõe novos ritmos e dimensões à tarefa de ensinar e aprender, as Tecnologias Educacionais dentro do contexto lúdico e recreativo surge como um propósito de auxiliar e contribuir os sujeitos participantes deste processo. É preciso que se esteja em permanente estado de aprendizagem e de adaptação ao novo, para assim, compreender as possibilidades das novas tecnologias que surgem para a educação, o que exige e muito o desenvolvimento de processos de formação de professores.

Para que professores e alunos realmente aproveitem estes recursos tecnológicos é preciso um planejamento e organização de ambas as partes, a democracia do saber deve fazer deste momento novo na educação.

Refletindo sobre os novos paradigmas, modelos e posturas educacionais encontramos os pilares estabelecidos pelo relatório da Comissão Internacional sobre a Educação para o Século XXI, coordenado por Jacques Delors, em 1998. Ele estabelece alguns princípios indispensáveis e fundamentais à educação mediante ao novo aluno inserido nesta educação do século da informação.

Uma educação de crianças e adolescentes uma crescente inovação constante, nesta reflexão é preciso que a escola encontre uma nova pedagogia que concilie os diferentes recursos disponíveis na escola, por isso o coordenador Jacques Delors estabeleceu os pilares os quais considera importante para esta nova proposta de aprendizagem destacando:

- ✓ As cegueiras do conhecimento – o erro e a ilusão,
- ✓ Os princípios do comportamento pertinente,
- ✓ Ensinar a condição humana,
- ✓ Ensinar a identidade terrena,
- ✓ Enfrentar as incertezas,
- ✓ Ensinar a compreensão e
- ✓ A ética do gênero humano.

Para muitos estudiosos a inserção do computador e das novas tecnologias da informação e da comunicação é defendida, conjuntamente, como um meio catalisador de uma mudança do paradigma educacional, é necessário, portanto, que a escola esteja preparada e não seja resistente a esta nova concepção educacional, o professor precisa entender que nestas tecnologias irão encontrar mecanismos que facilitem e atendam os objetivos propostos pela educação, ou seja, lançar estratégias onde os alunos possam entender e compreender a importância da aprendizagem em sua vida.

A aprendizagem conciliada no propósito do lúdico e do recreativo é uma alternativa plenamente acessível nos recursos tecnológicos e o mais importante é que os alunos em muitos casos já têm o domínio destes instrumentos tecnológicos. Capaz de promover o desenvolvimento de um novo sistema de pensamento, convivência, comunicação e ação sociocultural, o tecnológico infere, diretamente, sobre as relações entre os homens, no seu trabalho e sua inteligência. É preciso que o homem use sua inteligência para desenvolver ações que explore estes recursos inanimados, mas que, porém, conseguem dar vida aos que a eles recorrem.

Segundo (SANDHOLTZ; RINGSTAFF; DWYER,1997) as mudanças relativas ao processo de reorganização das escolas, frente ao uso de novas tecnologias educacionais no processo de ensino e aprendizagem, apenas foram iniciadas. Para esses autores, a superação desta crise remete à necessidade de um profissional em educação que esteja e se mantenha qualificado para responder, com rapidez e competência, às necessidades de uma sociedade informatizada, este fato é notório tendo em vista que nossas escolas a cada dia estão repletas de novas tecnologias educacionais, é necessário sabiamente que o professor acompanhe este novo modelo de educação, é preciso saber conciliar os diferentes recursos para que a aprendizagem em sala de aula seja realmente significativa.

Os estudantes já entenderam este processo, já consegue através dos jogos, das pesquisas, das redes sociais, facilitar e aproximar informações dantes difíceis de acontecer. Por uma lógica natural as crianças vêm nestas tecnologias um momento de descontrair e mais uma vez nos provar a natureza

do lúdico na vida destes alunos, principalmente nos anos iniciais, jogos da pesquisa.

Desta forma, é possível oferecer condições para construção de fato de um novo referencial pedagógico, prático e atualizado que possibilita o redimensionamento do cotidiano escolar, as vivências daqueles que participam do recinto escolar, construindo uma "ressignificação" das linguagens, dos espaços e tempos utilizados para ensinar e para aprender, é preciso o professor assumir um processo de mediador, sendo no caso em discussão introduzir as atividades lúdicas e recreativas a partir dos instrumentos didáticos tecnológicos.

Essa ressignificação de aprendizagem pode viabilizar para o professor a estruturação de novas representações, novas estratégias ou mesmo a transformação através de uma metodologia que possui no processo de ensino e aprendizagem meios disponíveis na escola.

A articulação entre o pensar e o fazer dos docentes é considerada um elemento importante na construção do significado para uso do computador no processo de ensino e aprendizagem; os docentes devem atribuir sentido ao uso dos computadores: como um elemento de otimização das atividades já desenvolvidas em sala de aula.

O computador é um recurso que poderá substituir em vários momentos recursos arcaicos e, portanto, ultrapassados que ainda são utilizados na escola sem objetivos coerentes. São as mudanças de paradigmas e posturas do professor, são atitudes que precisam ser adotadas em sala de aula, fazer uma relação do brincar como proposta de ensinar e aprender são fundamentais para o crescimento educacional de professores e alunos.

Para que possa haver uma contextualização educação X tecnologia aliado ao lúdico e recreativo, é importante o confronto teórico/prático aliado à realidade escolar, com seus diversos recursos tecnológicos nos possibilitando um melhor entendimento acerca do problema para melhor sustentação teórico/prático.

As crianças, são sujeitos primordiais nesta relação dos jogos, os papéis mudam de um cenário para outro, onde todos têm a oportunidade de experimentar pegar o outro ou ser pego,

brincar com os amigos e contra eles. É só um jogo. Mas é muito mais que um jogo (FRIEDMANN, 1996 p. 54).

Cabe destacar que o computador na sala de aula é um recurso tecnológico que estimula a relação de grupos, o conhecimento prático e atualizado é uma forma democrática de professores e alunos terem o mesmo nível de conhecimento “A informática não é apenas lógica. É algo diferente, que abrange metodologias, meios conteúdos, instrumentos de verificação que transcendem o mundo da lógica como disciplina” (LOLLINI, 1991, p.29).

Segundo Rollo May (1997 apud SANTOS (1997, p.17) “As pessoas criativas distinguem-se pelo fato de serem capazes de viver com ansiedade, embora paguem um alto preço por esse dom de loucura divina”.

As atividades lúdicas como recurso da prática educativa devem estar presente no cotidiano dos alunos dos anos iniciais, pois é uma forma de conduzir estes alunos a uma personalidade que atenda e seja relacionável numa sociedade contemporânea. Esta preocupação é essencial uma vez que prima não somente pelo contexto emocional, raciocínio lógico, interação social, mas também pela compreensão pelos professores sobre os limites e as possibilidades de desenvolver atividades que enfatizem questões de afetividades e relacionamento no ambiente escolar.

Segundo Piaget (1990, p. 87):

A criança pode vivenciar uma mesma situação diversas vezes. Isso, além de permitir que ela repita brincadeiras que lhe dão prazer, possibilita que ela solucione problemas e aprendam processos e comportamentos adequados.

A educação conciliada através do lúdico pode propiciar um ambiente favorável aos educandos e educadores, na medida em que oferecem subsídios adequados a sua realidade, nível de aprendizagem, cultura local, respeito as adversidades, esta representação pode propiciar ao processo pedagógico da escola um avanço positivo na democratização da aprendizagem, onde professores e alunos possam construir juntos através de uma didática lúdica e inovadora.

(...) O lúdico está presente em todos os pontos, nas relações entre os homens e mulheres, no trabalho na escola.

Reconheceu-se na aplicação de jogos uma forma ímpar de aprender (ZAJDSZNAJDER, 1992, p. 169).

Uma das formas didáticas de desenvolver as atividades lúdicas concentra-se através da constituição de regras, condição esta que predomina a partir dos 07 anos de idade predominando até a fase adulta. Para Piaget (1975) a introdução das regras, acontece após a criança menor abandonar a fase do egocentrismo, em proveito de uma aplicação efetiva de regras e do espírito de cooperação entre os jogadores. É neste momento que realmente começam a relação de grupos, a interação entre os participantes para que a atividade lúdica e recreativa realmente atenda seus objetivos propostos.

A caracterização das regras sistematiza-se através da ordenização de regulamentos, uma forma de organizar a relação da atividade em grupo, pois a sua falha é motivo de refletir, analisar, avaliar os erros cometidos nesta fase da vida (a partir dos 07 anos), a criança já deve ter uma formação de personalidade em condições de começar a entender a necessidade das regras no jogo, ou mesmo na relação de grupos ou convívio social.

Segundo Piaget (1975) por meio do jogo pode-se perceber o processo da assimilação, ou seja, a criança assimila no jogo o que percebeu na realidade, as estruturas que já construiu, e neste sentido, o jogo não é determinante nas modificações das estruturas. Neste sentido as regras assumem um papel importante, pois adiciona nela a ética, a moral, o respeito na relação dos conhecimentos diferentes que estão inclusos na mesma sala de aula, ou qualquer ambiente em que esta sendo desenvolvida a atividade.

O movimento contínuo entre assimilação e acomodação, resulta na adaptação, isto é, o sujeito modifica o meio e também é modificado pelo mesmo, a acomodação processa o desenvolvimento da aprendizagem cognitiva. (PIAGET.1975 p.32).

Na concepção de Vygotsky (1989) as ações lúdicas treinam nossa abstração e o nosso imaginário nos fazendo formalizar as representações formais ao que ele assim determinou de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) Se a lógica do relacionamento for adotada esta prática pedagógica terá seus objetivos alcançados, uma vez que a ordem será adotada pelas regras estabelecidas, ou seja, mesmo sendo uma atividade lúdica deve ter critérios e

seriedades, afinal mesmo nas atividades lúdicas e recreativas o principal fundamento pedagógico é a relação de ensinar e aprender.

Um dos fundamentos essenciais que os professores devem adotar nas atividades lúdicas e recreativas é a motivação que os alunos demonstram nestas atividades. Esta ação didática pode contribuir para que a aprendizagem aconteça de maneira mais prática. O jogo por si só oferece uma forma de ordenação de tempo, de espaço, dos movimentos e esta ordenação é exercida através da obediência as regras apresentadas, o jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, emocional, motora, cognitiva.

Os conteúdos do lazer podem ser os mais variados e para que uma atividade possa ser entendida como lazer é necessário que atenda a alguns valores ligados aos aspectos tempo e atitude, (...), porém o caráter parcial que se observa na consideração do conteúdo, também é verificado quando se procura estabelecer a relação entre o lazer e seus valores. Descansar, “recuperar as energias”, distrair-se, entreter-se, recrear-se, enfim, o descanso e o divertimento são os valores mais associados ao lazer (MARCELINO, 2002, p.13).

Aprender consiste em um processo que envolve desafios, dificuldades, atitudes, que nos leva à situação-problema, mesmo que não queiramos, relacionamos trivialmente com os problemas, mesmo que tentemos evitá-los eles aparecem, é algo natural em nossas vidas, portanto, é fato que desde a tenra idade estamos constantemente envolvidos em problemas. A relação com problemas não significa não conseguir resolvê-los, por isso levantar questionamentos acerca de tais situações desconfortantes é fundamental para que possamos chegar aos resultados coerentes e fundamentais. A forma natural para isso acontecer é através do brincar; o envolvimento na situação nos permite encontrar soluções. Nossa pulsão lúdica nos conduz para as experiências de problemas diários.

### **3. APRESENTAÇÃO DOS DADOS**

A escolha do tema, “A inserção das tecnologias nas atividades lúdicas e recreativas nas turmas de 4º e 5º ano do ensino fundamental anos iniciais” foi decisivo por entender que atualmente as atividades lúdicas e recreativas precisam mudar alguns paradigmas dentre eles precisam introduzir várias metodologias de forma que possibilitem a professores e alunos entenderem a importância destas atividades onde as mesmas podem conduzir para a melhoria do processo de ensino aprendizagem, e nesta discussão percebeu-se a importância de inserir nestas atividades teóricas e práticas os recursos tecnológicos disponíveis na escola.

Ao analisar o problema em questão, desenvolveu-se a coleta de dados através da pesquisa-ação, por entender que é uma proposta metodológica e técnica que oferece subsídios para a organização social, além de apresentar um planejamento bastante flexível, sobretudo por envolver os sujeitos participantes no trabalho de pesquisa.

Com relação às atividades lúdicas, recreativas, é importante que a escola e seus profissionais possam conceber um processo metodológico como parte integrante do processo de ensino aprendizagem, através de uma proposta curricular contextualizada e preocupada com a formação geral do educando com objetivos claros.

O resultado da pesquisa de campo desenvolvida com os sujeitos da coleta de dados fundamentou-se na referência empírica visto que os mesmos deram subsídios a esta pesquisa.

As referencias apresentadas neste contexto nos possibilitou encontrar os caminhos que conciliaram com os métodos aplicados nas atividades teóricas e práticas desenvolvidas na escola por professores e alunos. Tiveram como discussão as atividades lúdicas e recreativas tendo como foco os recursos tecnológicos disponíveis na escola.

Na metodologia adotada foi realizado através de documentação direta formulado em questionário para coleta de dados, onde pretendeu-se contextualizar os recursos tecnológicos como meios de facilitar o processo de



ensino aprendizagem através das atividades lúdicas e recreativas, tendo sempre como foco a relação de professores dos anos iniciais (1º ao 5º ) e os alunos do 4º e 5º ano respectivamente, numa ação teórica e prática.

A escolha dos alunos dos anos iniciais, (4º e 5º ano) deu-se em função destes estudantes já terem condições de poder interpretar com mais coerência as questões a eles apresentadas no questionário de coleta de dados. Num primeiro momento quando apresentado os procedimentos da coleta de dados os alunos se sentiram bastante introvertidos, porém ao final da explicação sobre a importância desta pesquisa, os objetivos e forma de como deveriam proceder, durante a experiência eles entenderam todo o processo e responderam com toda calma e sinceridade as questões apresentadas no questionário.

O problema da pesquisa realizada é de ordem prática por entender que através dos métodos teóricos e práticos os professores e alunos dos anos iniciais mais especificamente do 4º e 5º anos como sujeitos da pesquisa submetidos aos instrumentos da coleta de dados terão habilidades e competências para responder as questões apresentadas.

Para entender o problema apresentado na pesquisa procurou-se através de literaturas específicas suporte para embasamento coerente ao tema de pesquisa apresentado, nesta discussão sob o problema explícito o questionário apresentado como instrumento de coleta de dados, procurou produzir questões que tinham como objetivos apresentados aos sujeitos da pesquisa responderem de forma prática e objetiva as soluções ou mesmo através de suas respostas nos dando suporte para que pudessemos pesquisar nas literaturas específicas os motivos aos quais o problema apresentado pudesse ser solucionado ou mesmo nos possibilitassem caminhos a seguir.

Para elaborar o problema da pesquisa procurou-se observar e posteriormente planejar ações com objetivos claros sobre o tema da pesquisa desta forma a priori foram observadas as ações dos professores e alunos da E.E.E.F.M. Jardim das Pedras sobre as atividades lúdicas e recreativas que são desenvolvidas como atividades didáticas e pedagógicas e como os recursos tecnológicos estão sendo explorados como processo de ensino e aprendizagem nesta relação professor-aluno.

Após a observação obteve-se maior credibilidade e sustentação empírica para elaboração do instrumento de coleta, portanto, o questionário foi apresentado aos alunos e professores.

A mesma didática foi apresentada aos professores que se dispuseram a participar da pesquisa, que demonstraram o que entenderam da importância de saber como estão as atividades lúdicas e recreativas, o que pensam seus alunos sobre estas atividades, como os alunos entendem as atividades lúdicas e recreativas e ainda o que pensam estes alunos quando as atividades lúdicas e recreativas são contextualizadas com os recursos tecnológicos disponíveis na escola.

Como procedimento para a construção de hipótese foi adotado a observação para que as questões tivessem fundamentações verdadeiras onde professores e alunos tivessem entendimento de que as questões elaboradas apresentassem a realidade por eles vivenciados diariamente.

Para que a pesquisa de dados acontecesse em sua integralidade foi realizado um diálogo com alunos, professores e os pais dos alunos, sobre a importância e necessidade da pesquisa científica sobre as atividades lúdicas e recreativas na escola, portanto, os alunos e professores que participaram da pesquisa assinaram o documento intitulado: *“Termo de consentimento livre e esclarecido de participação na pesquisa”*. Após este procedimento partiu-se propriamente para a pesquisa de campo sob orientação do pesquisador que acompanhou os alunos do 4º e 5º sanando as possíveis dúvidas, no momento da apreciação e realização da coleta de dados.

Para que a pesquisa desenvolvida na escola tivesse uma maior variedade de dados e consequentemente uma maior possibilidade de resultados, entendendo desta forma que quanto maior o número de professores e alunos respondesse ao questionário teríamos uma descrição bem mais rica, portanto, a pesquisa aconteceu em vários dias, pois em apenas em um dia específico não teríamos um percentual de respostas satisfatório para a compilação dos dados e os resultados esperados para a coleta dos mesmos.

Para exemplificação segue através dos gráficos abaixo o resultado da coleta de dados aplicada aos professores e alunos do 4º e 5º ano do Ensino Fundamental anos iniciais.

### Questionário destinado aos professores

Na questão: Você utiliza diariamente os recursos tecnológicos como ferramenta de auxílio a aprendizagem dos alunos como meios que possam facilitar o desenvolvimento de atividades lúdicas e recreativas, tanto de forma teórica ou prática?

**Gráfico 1 As tecnologias como ferramentas de aprendizagem**



**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Na coleta realizada com as professoras dos anos iniciais 86% das professoras afirmaram que utilizam os recursos tecnológicos como possibilidade de aprendizagem dos alunos e 14% das entrevistadas afirmou utilizar estes instrumento toda semana.

Na questão: Os recursos tecnológicos são importantes para a aprendizagem dos alunos? Tais como internet, TV Escola, laboratório de Informática, etc...

## Gráfico 2 A importância dos recursos tecnológicos para os alunos

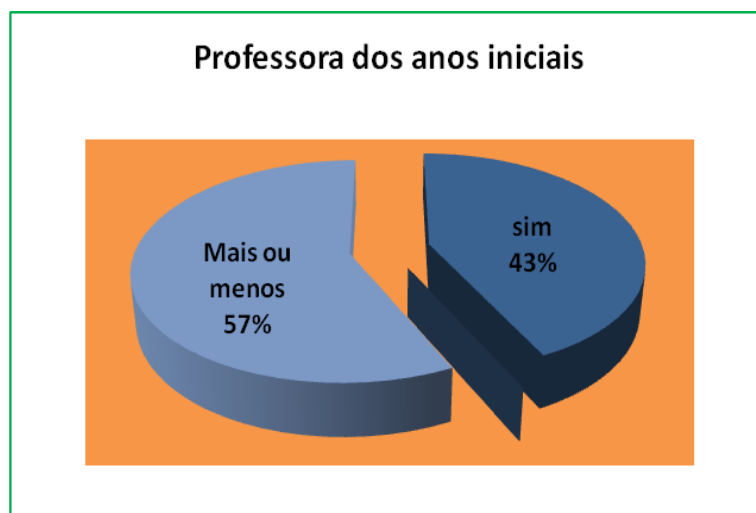


**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

No resultado coletado 100% das professoras afirmaram que os instrumentos tecnológicos são fundamentais para o crescimento da aprendizagem dos alunos.

Na questão: Você tem facilidade em utilizar os recursos tecnológicos para o processo ensino aprendizagem em sala de aula, numa interação do lúdico e da recreação?

## Gráfico 3 O manuseio dos recursos tecnológicos em sala de aula



**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Verificou-se que das 07 professoras que responderam o questionário 43% consideram ter facilidade quanto ao manuseio dos recursos tecnológicos,

porém, 57% disseram conseguir na medida do possível explorar aos recursos tecnológicos, ou pelos alguns destes recursos.

Na questão: As atividades lúdicas e recreativas são importantes para o crescimento cognitivo, social e ético dos seus alunos?

**Gráfico 4    A importância das atividades lúdicas e recreativas aos alunos.**



**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Nesta questão 100% das professoras afirmaram que esta é uma excelente oportunidade que a escola dispõe através de sua proposta pedagógica de melhorar a qualidade da aprendizagem dos alunos, até porque grande parte dos alunos se manifestam de maneira positiva quando são submetidos às atividades lúdicas e recreativas é um momento de expor toda energia que estes alunos têm e no momento lúdico e recreativo percebe-se o quanto é fundamental para o crescimento de todos os envolvidos.

Na questão: Seus alunos criam resistência no momento de desenvolver atividades lúdicas e recreativas, principalmente quando no processo didático estão inseridos os recursos tecnológicos existentes na escola?

### Gráfico 5 Resistência dos alunos aos recursos tecnológicos



**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

No gráfico acima 43% professoras afirmaram que os alunos não criam resistência, 43% afirmaram que apenas alguns alunos criam resistência e apenas 14% das professoras destacou que eles resistem em realizar atividades com recursos tecnológicos.

Na questão: Você tem facilidade em desenvolver atividades lúdicas e recreativas tendo como recurso pedagógico as diversas tecnologias existentes em sua escola?

### Gráfico 6 Atividades desenvolvidas nos recursos tecnológicos



**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Nas respostas das professoras ficou desta forma interpretada: 43% afirmaram ter dificuldades em algumas tecnologias que caso precisem utilizar,

mas 57% afirmaram ter facilidade em explorar os recursos tecnológicos que a escola lhes oferece.

Na questão: A escola tem uma proposta pedagógica onde professores e alunos se sintam motivados em desenvolver atividades teóricas e práticas onde os recursos tecnológicos estejam inseridos nesta proposta?

**Gráfico 7      Proposta pedagógica da escola para as atividades recreativas**



**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

No resultado coletado 100% das professoras disseram que a escola apresenta em sua proposta pedagógica estratégias que contemplam os recursos tecnológicos, onde professores e alunos estejam inseridos neste modelo de ensino aprendizagem.

Na questão: Inserir na proposta pedagógica da escola os recursos tecnológicos no contexto das atividades lúdicas e recreativas para o processo de ensino aprendizagem pode ser considerado um fator positivo?

**Gráfico 8    É positiva a inserção da proposta pedagógica na recreação**



**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Contextualizar os recursos tecnológicos na proposta pedagógica da escola é sem dúvida acreditar numa melhor qualidade da educação, portanto, é muito positiva esta iniciativa no recinto escolar, e 100% das professoras afirmaram positivamente

Na questão: Afirmar que os recursos tecnológicos são os meios mais importantes para conceber aprendizagem no mundo contemporâneo pode ser uma afirmativa coerente na educação atual?

**Gráfico 9    As tecnologias são meios importantes na educação atual**



**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Para 71% professoras que responderam o questionário os recursos tecnológicos são meios considerados mais importantes para o processo de



ensino aprendizagem atualmente, porém, 29% professoras consideram que estes são importantes, mas não os únicos meios que podemos buscar como alternativas de aprendizagem.

Na questão: Você tem facilidade em desenvolver atividades lúdicas e recreativas de forma interdisciplinar, ou seja, desenvolvendo estratégias para que estas atividades sejam conciliadas, tanto na disciplina de Educação Física, quanto nas demais disciplinas?

**Gráfico 10 Facilidade em desenvolver atividades lúdicas interdisciplinar**

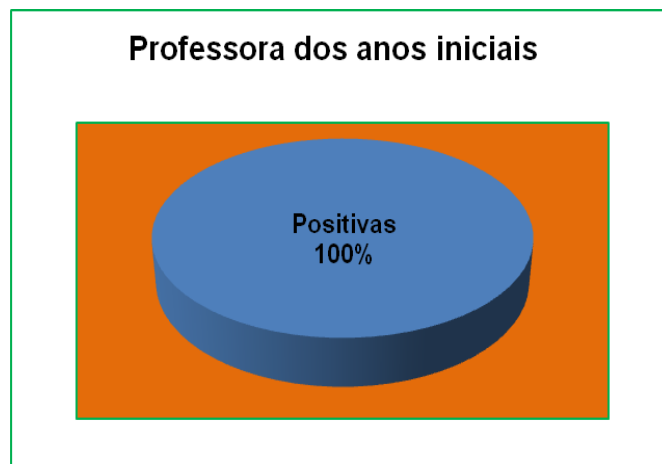


**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Nesta questão 86% professoras afirmaram não encontrar dificuldades em desenvolver atividades lúdicas e recreativas de forma interdisciplinar, pois segundo as mesmas são oportunidades de conciliar experiências exitosas entres os profissionais envolvidos, mas 14% disseram ainda encontrar algumas dificuldades em contextualizar este processo interdisciplinar.

Na questão: A inserção dos recursos tecnológicos na escola em todas as áreas de conhecimentos, principalmente nas atividades lúdicas e recreativas, podem ser concebidas como atitudes, positivas ou negativas para melhorar a qualidade da educação de seus alunos?

**Gráfico 11** Tecnologias nas áreas do conhecimento, positivo ou negativo.



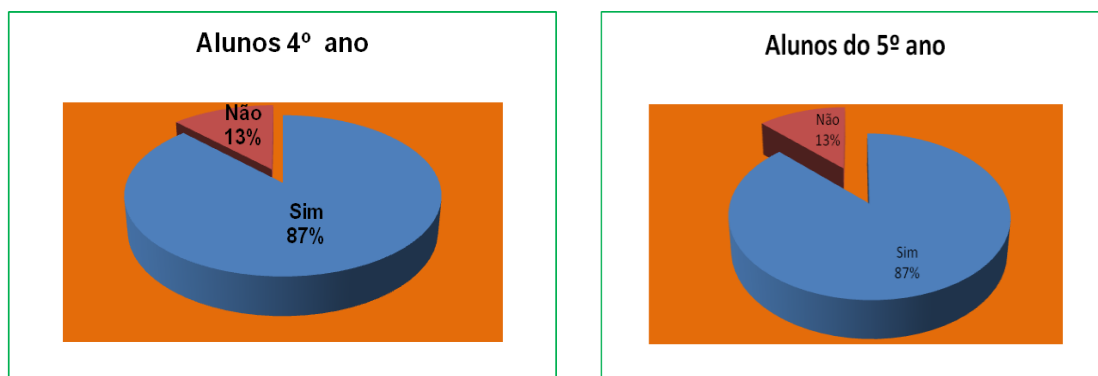
**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Na questão acima 100% das professoras foram unânimes em suas respostas considerando positivas a inserção dos recursos tecnológicos na escola, pois são modelos inovadores que contribuem para o crescimento de todos os envolvidos no recinto escolar, além de serem atualizados a cada instante.

### Questionário destinado aos alunos.

Na questão: As atividades lúdicas e recreativas são importantes para sua aprendizagem na escola, principalmente quando estão contextualizados os recursos tecnológicos disponíveis?

**Gráfico 12 O lúdico e o recreativo e sua importância na aprendizagem.**

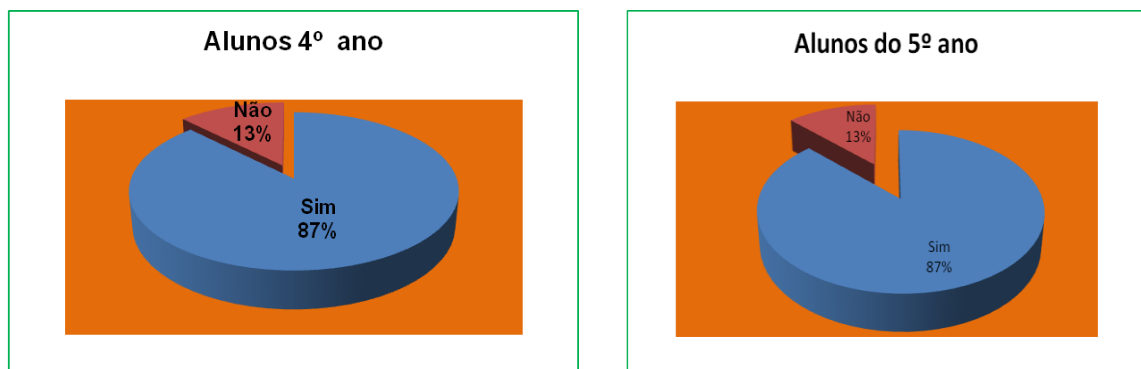


**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Para 87% alunos do 4º e 5º ano respectivamente que responderam o questionário os recursos tecnológicos são importantes para a aprendizagem e apenas 14% dos alunos do 4º ano e 5º ano afirmaram que estes recursos não são tão importantes, ou que existem outros métodos e recursos que também são importantes.

Na questão: Você gosta de desenvolver atividades lúdicas e recreativas como, por exemplo, os jogos educativos disponíveis nos *lap tops* de sua escola, ou laboratório de Informática?

**Gráfico 13 Desenvolver atividades lúdicas e recreativas nas tecnologias**

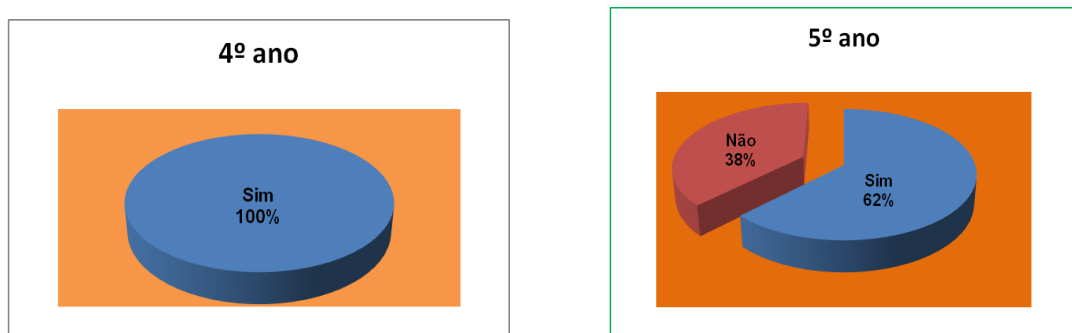


**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Dos alunos do 4º ano, 87% disseram gostar das atividades que podem ser realizadas nestas tecnologias existentes na escola, e apenas 13% afirmaram não gostar de realizar atividades lúdicas e recreativas nos recursos tecnológicos disponíveis na escola. Já os alunos do 5º ano 87% afirmaram gostar das atividades lúdicas e recreativas inseridas nas tecnologias da escola e apenas 13% consideram negativas este modelo de ensino aprendizagem.

Na questão: Você gosta das brincadeiras que os professores realizam no momento de sua aula de recreação, mesmo que não estejam sendo praticadas com alguma tecnologia da escola?

**Gráfico 14 As brincadeiras dos professores no momento recreativo**



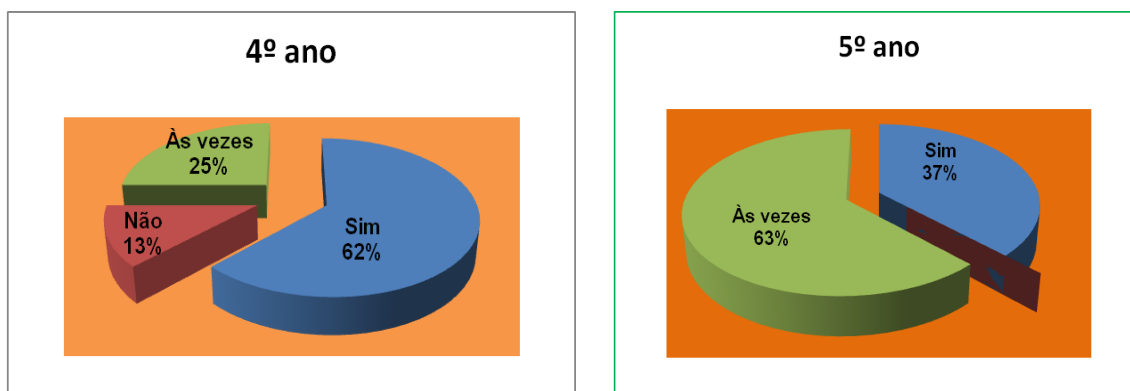
**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Nesta questão acima 100% dos alunos do 4º ano afirmaram que as brincadeiras planejadas pelos professores são importantes e eles adoram este momento, já para os alunos do 5º ano 62% afirmaram positivamente neste

contexto, enquanto que 38% afirmaram não gostar de algumas atividades lúdicas e recreativas propostas pelos professores.

Na questão: Os recursos tecnológicos de sua escola tais como: computadores, rádio escola, TV escola, oferecem atrativos para as aulas com atividades lúdicas e recreação?

**Gráfico 15 A atração das tecnologias para o lúdico e o recreativo**

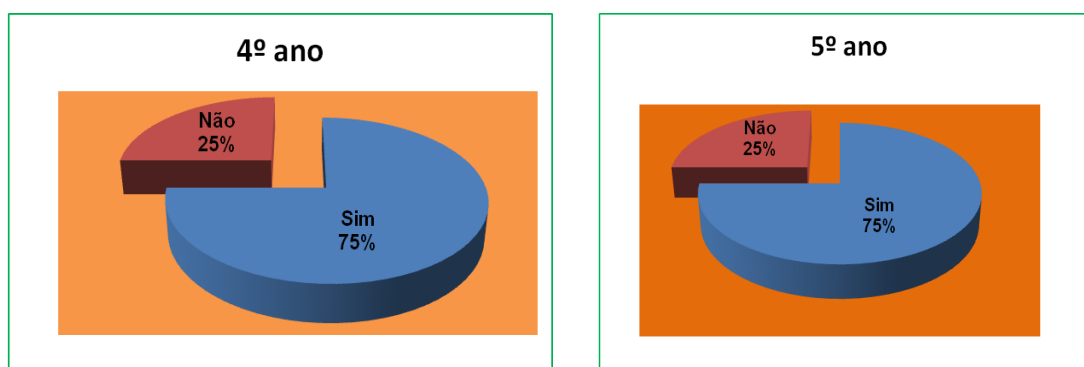


**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Segundo os alunos do 4º ano estes recursos são excelentes instrumentos de aprendizagem na escola, ou seja 62% confirmaram positivamente, 25% disse que às vezes são interessantes, e apenas 13% não aprovam estes instrumentos para realizara as atividades lúdicas e recreativas na escola. Para os alunos do 5º ano 37 % consideram valiosas as tecnologias da escola para desenvolver atividades lúdicas e recreativas e 63% concordam parcialmente que estes recursos contemplam atividades lúdicas e recreativas.

Na questão: Você realiza atividades toda semana em alguns dos recursos tecnológicos existente na sua escola como, por exemplo, laboratório de informática, Projeto Um Computador por Aluno (UCA), TV escola ou Rádio escola?

**Gráfico 16 A exploração das tecnologias durante a semana letiva**

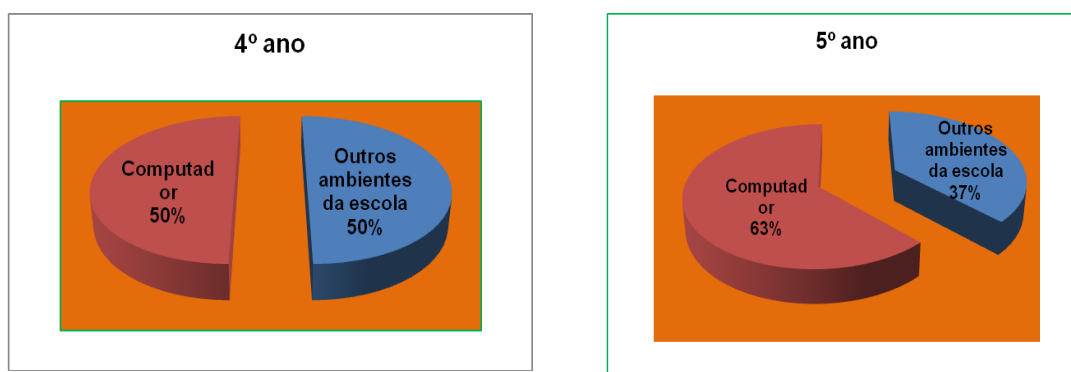


**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Para 25% dos alunos do 4º e 5º ano respectivamente disseram não realizar atividades lúdicas e recreativas nos recursos tecnológicos da escola no decorrer da semana, mas para 75% destes alunos afirmaram utilizar sempre algum recurso tecnológico durante a semana.

Na questão: Você prefere realizar atividades lúdicas e recreativas utilizando alguns dos recursos tecnológicos da escola ou prefere brincadeiras aleatórias em outros ambientes? Por quê?

**Gráfico 17 Preferência para as atividades lúdicas e recreativas**



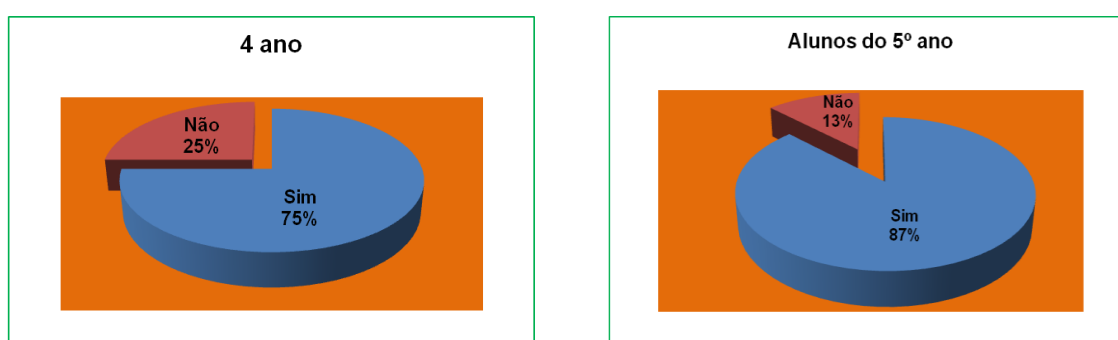
**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Na questão acima o resultado apresentado nos diz que 50% dos alunos do 4º ano preferem o computador e os outros 50% preferem outros ambientes da escola. Para os alunos do 5º ano as preferências são: 37% preferem outros ambientes disponíveis na escola com destaque para o computador, enquanto

que a maioria, 63%. Segundo estes alunos estas preferências são importante porque eles têm a oportunidade de divertir a vontade.

Na questão: No seu entendimento, é importante que as atividades lúdicas e recreativas, assim como os diferentes recursos tecnológicos sejam práticas diárias em nossa vida desde os anos iniciais?

**Gráfico 18 A importância das tecnologias e do lúdico e recreativo na vida.**

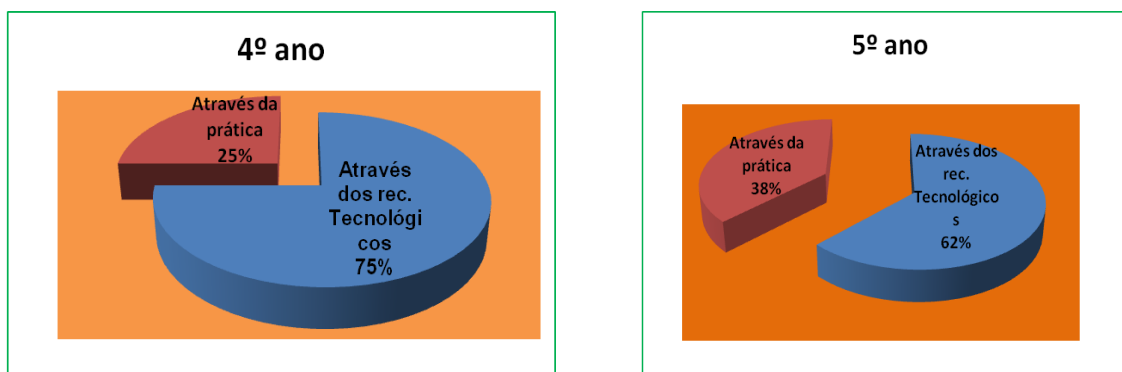


**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Ao serem questionados acerca da referida questão os alunos do 4º ano descreveram desta forma: 25% disseram que estas atividades não são importantes e não precisam ser realizadas desde os anos iniciais e 75% afirmaram que é muito importante que desde os anos iniciais estas experiências sejam apresentadas na escola. Para os alunos do 5º ano, 13% afirmaram não ser importante tais atividades nos anos iniciais, mas 87% consideram de grande relevância que eles tenham diferentes atividades lúdicas e recreativas nos anos iniciais.

Na questão: As atividades lúdicas e recreativas são mais importantes e, portanto, positivas quando desenvolvidas na prática, (na quadra poliesportiva da escola) ou quando são realizadas utilizando algum recurso tecnológico, por exemplo, realizar atividades de Jogos Educativos nos seu laptop?

**Gráfico 19 A recreação é mais importante na prática ou nas tecnologias**



**Fonte:** coleta de dados E.E.E.F.M. Jardim das Pedras.

Nesta questão os alunos do 4º ano nos apresentaram o seguinte resultado: 25% preferem realizar atividades lúdicas e recreativas numa metodologia através da prática e 75% consideram importante desenvolver atividades lúdicas e recreativas através de alguma tecnologia disponível na escola. Para os alunos do 5º ano o resultado apresentado em destaque no gráfico acima foi: 38% preferem as atividades práticas, enquanto que a maioria, portanto, 62% dão preferência aos diversos recursos tecnológicos que a escola lhes oferece.

Enfatiza-se, portanto, que é nesta fase da vida que a criança está no domínio versus inferioridade, é a fase do aprender habilidades tanto no recinto escolar como no extra escolar, ou seja, a aprendizagem social. Entende-se desta forma que ao brincar a criança expressa seus sentimentos, interpretam através da ação tudo aquilo que teria dificuldade numa apresentação oral.



## 4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Nota-se que na relação professor-aluno no contexto das atividades lúdicas e recreativas é preciso fazer uma reflexão sobre como estão sendo praticadas, o que pensam, como querem como é ou está à motivação no momento da prática destas atividades, sejam elas numa metodologia teórica ou prática.

Ao realizar uma análise em qualquer tipo de problema de pesquisa, deve-se partir do pressuposto de situações desconfortáveis, que atinge uma determinada parcela da sociedade, que provoca mal estar, conflitos, portanto, é preciso detalhar criteriosamente a origem de determinada situação-problema.

Conhecendo os atores envolvidos (professores e alunos), suas intenções, comportamentos e atitudes, é possível, a partir da realidade apresentada, conciliar com as diferentes tecnologias existentes na escola os resultados das atividades lúdicas e recreativas de forma teórica e prática para melhor entendimento e, conseqüentemente, maiores possibilidades de resolução, ou mesmo partes da situação crítica que foi a resistência de alguns alunos pela prática de atividades lúdicas e recreativas, pois ficou evidente na coleta de dados apresentada que alguns alunos preferem realizar atividades lúdicas e recreativas através das diferentes tecnologias existentes na escola, ao invés de atividades prática nos ambientes disponíveis na escola. Nesta mediação da aprendizagem

Através da linha de pesquisa “Educação Física e Escola”, foi possível entender que o contexto escolar e a educação não podem ficar alheios à discussão da temática dessa pesquisa, uma vez que o intuito foi encontrar soluções, para que, posteriormente, possamos adotar novas estratégias, através de novos paradigmas. Com os sujeitos protagonistas deste processo foi possível encontrar as soluções que ficaram explícitas na coleta de dados que foi conciliar as tecnologias às atividades lúdicas e recreativas atendendo democraticamente a todas as necessidades dos alunos e professores, onde

com estas iniciativas o fator motivação possa ser uma aliada dos sujeitos envolvidos no processo lúdico e recreativo da escola.

Estes resultados coletados, nos conduziram para uma descrição com mais segurança acerca da relação de professores e alunos sobre as atividades lúdicas e recreativas com inserção dos recursos tecnológicos, com uma melhor interpretação e segurança para discussão sobre o tema através dos instrumentos apresentados aos sujeitos professores e alunos dos anos iniciais.

Sobre os pontos positivos e negativos quanto aos recursos tecnológicos, professores e alunos tiveram a possibilidade de nos ajudar a encontrar os argumentos que fortalecem e nos direcionam sobre quais as formas de explorar, utilizar, desenvolver atividades teóricas e práticas com os recursos tecnológicos. O resultado da coleta de dados nos deram suporte teórico para melhor entendimento, uma vez que professores e alunos nos responderam que os recursos tecnológicos são importante e necessário sua inserção em atividades lúdicas e recreativas. Na escola onde foi realizada a pesquisa e coleta de dados, estas tecnologias já são evidências e são uma prática constante na vida dos professores e alunos e os mesmos foram verdadeiros em suas descrições empíricas.

A conclusão do confronto de saberes entre professores e alunos, principalmente no que tange ao manuseio dos recursos tecnológicos, proposto no questionário elaborado aos mesmos, permitiu verificar onde estão os erros, quais as razões, o que pesa a favor dos professores e vice versa, a resistência dos mesmos em desenvolver atividades utilizando, os recursos tecnológicos. Esse confronto possibilitou a interação entre o professor, o aluno e o saber. Além disso, pode-se perceber que os sujeitos que participaram da pesquisa conseguiram responder o questionário de maneira segura e objetiva, o que evidencia que o problema foi apresentado de maneira clara para os participantes. E esta lógica foi bem entendida no resultado da coleta de dados, onde mesmo tendo dificuldades em manusear algumas tecnologias professores e alunos não as abandonam.

No que se refere ao processo ensino-aprendizagem, o mesmo deve ser entendido como um fator motivacional da escola. Desta forma, as atividades oferecidas aos alunos têm como um dos objetivos entender a prática lúdica e

recreativa, explorando os diferentes recursos e nestes evidentemente os tecnológicos.

Perante esse cenário procurou-se explorar tais atividades através de programas específicos, aplicativos com atividades de jogos educacionais disponíveis nos recursos tecnológico da E.E.E.F.M. Jardim das Pedras, que primam pelo desenvolvimento do raciocínio lógico, aprimorando a coordenação motora em suas diferentes classificações, observação, concentração para que, mesmo no momento recreativo, estes alunos aprendam que através da brincadeira conceitos que favorecem no seu crescimento educacional.

Os softwares educativos são uma oportunidade para que os professores possam desenvolver atividades lúdicas e recreativas com seus alunos, pois eles ficam fascinados com os desafios que estes recursos tecnológicos e didáticos possibilitam no processo de ensino aprendizagem. Mesmo com este novo modelo de aprendizagem, alguns professores resistem inserir em sua proposta pedagógica esse novo modelo do contexto ensino aprendizagem.

Neste processo de intervenção, o professor precisa conhecer as diferentes formas como as crianças aprendem, pois neste meio tecnológico a aprendizagem é bastante recíproca, ou seja, em muitos momentos professores e alunos encontram-se no mesmo nível de aprendizagem, uma vez que nem sempre temos pleno domínio e o imprevisto pode ser um dos fracasso do processo ensino aprendizagem.

Os recursos tecnológicos são uma fonte de aprendizagem riquíssima de informações a serviço do processo mediador de ensinar e aprender, desta forma pode-se entender que comunicação e democracia são termos equivalentes, uma vez que um depende do outro para ser entendido e consequentemente interpretado. E nesta lógica de entendimento, a comunicação deve ser interpretada em três importantes faces que são o direito de informar, de se informar e ser informado. Ao refletir sobre o processo de fazer conhecimento no qual a comunicação é um fator preponderante e ao refletir a realidade da escola percebe-se que esta comunicação perpassa pelos recursos tecnológicos, tão presentes e acessíveis no século da era digital.

O resultado da coleta nos mostrou através das respostas afirmada por professores e alunos que a escola Jardim das Pedras traz em sua proposta pedagógica os recursos tecnológicos como instrumentos importantes no auxílio do ensino e aprendizagem. Todos os participantes afirmaram que a escola através de sua equipe gestora procura inserir constantemente atividades onde estes recursos estejam presentes, tendo em visto que cada aluno possui um laptop a sua disposição.

A inserção do computador na escola é um avanço muito importante, é mais uma opção para a formação dos professores, pois lhes permite desenvolver atividades didáticas e pedagógicas para a relação de ensino aprendizagem com os alunos. A Escola Jardim das Pedras desenvolve uma proposta de formação continuada para os professores através do Ambiente Colaborativo de Aprendizagem (E-PROINFO) e do Programa Nacional de Tecnologia Educacional (PROINFO) do Ministério da Educação (MEC), tendo como objetivo buscar alternativas didáticas e pedagógicas onde professores e alunos possam se interagir aprimorando e atualizando seus conhecimentos.

Na apresentação dos dados ficou evidente nos resultados coletados quando analisados os recursos tecnológicos onde professores e alunos já consideram as tecnologias recursos essenciais em suas vidas, é preciso, portanto, que sejam desenvolvidas estratégias que inseriam no dia-a-dia da escola estes instrumentos. Ainda na coleta de dados os professores afirmaram que a escola tem inserido em sua proposta pedagógica estratégias que contemplem os recursos tecnológicos.

Conciliar diferentes propostas, inserindo nestas metodologias as diferentes culturas é fundamental uma vez que estamos relacionando com professores evidentemente adultos e no outro extremo alunos em fase de desenvolvimento, de formação de sua personalidade, isto fica evidente nos resultados que a coleta de dados nos proporcionou, ou seja, as ideias de professores e alunos do 4º e 5º ano com idades variantes de 9 anos em diante, portanto, é preciso ser criativo nesta relação de diversidade cultural, afinal os sujeitos envolvidos tem suas opiniões e devem ser respeitadas, ou mesmo discutidas e analisadas.

Com o advento dos recursos tecnológicos na escola, é imprescindível que professores e coordenação pedagógica tenham um olhar mais crítico acerca da importância de conciliar o lúdico aos instrumentos tecnológicos disponíveis na escola. Estes recursos estão à espera de ser manuseados pelos agentes da escola, portanto, professores e alunos devem ser protagonistas deste processo. As TE não podem ser vista como fins educacionais, porém, são instrumentos essenciais na contribuição da qualidade da aprendizagem escolar. Em nosso contexto educacional significa dizer que precisamos dar as condições básicas, didáticas e pedagógicas para que este processo interativo em seus diferentes meios sejam alcançados

Ao entender que, na condição de professores, também somos mediadores de aprendizagem, precisamos aproveitar a riqueza cultural dos nossos educandos do século XXI, pois os alunos já estão com a mente “poluída” de uma nova informação e que renova constantemente, e esta “poluição” também deve ser bem vista, precisa ser mais uma aliada do professor moderno, que não é egoísta e sim busca compartilhar aprendizagem.

Neste atual mundo, é inconcebível falar em aprendizagem sem levar em conta que avaliar é mais amplo do que a eterna “prova”, que ficou estabelecido que “nada prova”, o novo currículo perpassa ao velho plano de aula todo amassado. A realidade escolar é constante, tudo está em movimento, portanto, a velha lousa é simplesmente mais um recurso e jamais o mais importante, ao aguçar este tema de pesquisa, entende-se que o coordenador pedagógico é figura importante e valiosa neste processo de transformação.

Através de atividades lúdicas numa conciliação com os jogos, a criança poderá formular suas ideias, atitudes, conceitos, criar, inovar, aprender e ensinar, num processo de cooperação e compreensão, mesmo nesta fase da inocência é que forma a personalidade adulta, conceitos morais e éticos poderão ser constituídos.

Contextualizar as atividades lúdicas e recreativas, portanto, é o primeiro processo de ensino aprendizagem, por assim entender que a relação de grupo, a convivência com a diversidade cultural, são fatores primordiais decisivos na formação da personalidade da criança, ignorar este início do processo ensino

aprendizagem (educação infantil) é, no mínimo, não pensar numa qualidade eficiente no processo de construção de saberes.

O brincar pode ser entendido como um dos fatores motivadores e um dos requisitos importantíssimos para a permanência e gosto pela escola, o lúdico e a recreação surgem com o ser humano, portanto, não deve ser esquecido em nenhuma fase da vida, e com certeza tem que ser intensificada e diversificada a cada instante. a criança que brinca, que diverte, que cria seu mundo, consegue através do brincar desenvolver na relação de grupo o processo de ensino aprendizagem, portanto, a ação brincar é essencial não formação do ser humano.

Em toda relação contextualizada no jogo a criança está vinculada aos conceitos culturais, estando em muitos momentos concordando ou discordando, desta forma o jogo é uma oportunidade de discussão, crescimento, de conflitos, entendimento, possibilitando assim uma cooperação de grupo, ou mesmo uma relação de competição social.

Criar os ambientes propícios às brincadeiras (Brinquedoteca) é fundamental no início de nossa caminhada ao mundo de construção do saber, é na educação dos anos iniciais que este processo precisa ser despertado, ou seja, conciliar o novo com o velho, mesclando culturas, brinquedos e brincadeiras são fundamentais para que esta relação brincar e aprender seja descontraída, mas também séria.

A infância a fase mais importante da vida, pois constitui na formação da personalidade, pois é na socialização de grupos que irá contribuir ser em certos momentos para o seu caráter de formação, com isto a discussão acerca das atividades lúdicas, recreativas na escola é primordial.

Nesta fase da vida a criança mesmo na brincadeira passa a entender que podemos ser sérios e respeitar às diferenças que nos cerca durante a vida, porém, sua formação deve ser acompanhada pelos pais e pela educação eficiente da escola e dos seus educadores.

A criança em sua fase da vida dos 06 aos 12 anos, terceira e última fase da infância, precisa ter estes conceitos básicos definidos, pois após esta idade cronológica estará entrando na fase da adolescência, e este é um novo mundo que o espera, novos pensamentos, ou seja, a infância passa a fazer parte do

passado. Os dados coletados nessa pesquisa nos demonstraram que nesta fase a criança começa a entender a importância que as brincadeiras podem possibilitar para a aprendizagem e o relacionamento de grupos. Não pode ser camuflada a fase da vida que mais lhe pertence, ou seja, a infância é a tradução destes contextos anunciados.

É importante o resgate primordial da ludicidade, da descontração neste período de formação do ser humano. É na infância que descobrimos o real sentido da vida, é o período onde cria-se e (re) cria-se os melhores momentos da vida, é no faz de conta que está a grande riqueza da vida.

Sabe-se que a recreação, a diversão e o lazer são conceitos primordiais na vida do ser humano, uma vez que em todas as fases de nossas vidas estamos nos relacionando com o brincar, pois é uma forma de aliviar o estresse que comumente vivenciamos, é certo que a brincadeira, a descontração, o criar e o recriar podem ter entendimentos diferentes em diferentes épocas e culturas, mas com certeza o principal objetivo é estar de bem com a vida. Intrínseco e extrínseco, é o momento em que as regras não precisam necessariamente ser estabelecidas como critérios fundamentais de maior valor, não existe um padrão totalmente rígido a ser seguido.

A ludicidade torna-se fundamental neste processo de aprendizagem esta reflexão sobre a importância do lúdico e do recreativo nas diferentes estratégias e recursos foram apontadas pelos alunos no momento da coleta de dados, pois os mesmos afirmaram gostar de desenvolver atividades lúdicas e recreativas tanto nas tecnologias da escola ou mesmo em outros ambientes que a escola dispõe.

Negar a cultura da infância é no mínimo querer interromper o processo de construção do conhecimento de forma prazerosa que o sistema educacional comete, é preciso entender que esta é uma fase essencial e precisa na vida da criança, pois sem ela seria como mutilar um órgão vital do nosso corpo. Preservar e resgatar momentos da criação imaginativa da criança é pensar num futuro de construção do saber significativo e contextualizado.

No jogo a criança aprende a lidar com situações previamente estabelecidas, aprende a lidar com as surpresas às vezes desagradáveis que podemos enfrentar na vida, nesta lógica vale entender que não existe

acomodação sem assimilação, onde assimilação entende-se a interpretação do jogo e a acomodação a imitação desta ação jogo. Estas duas bases dão obviamente o entendimento para o processo de aprendizagem.

O brinquedo é a essência do prazer, da interação e da motivação é através deste recurso concreto que a criança cria seu mundo de possibilidades e os alunos através da coleta de dados nos afirmaram que gostam das brincadeiras, pois é um momento de prazer, onde podem estar relacionando com os colegas da turma, além do que a escola lhes proporcionam diferentes recursos para estas brincadeiras.

É importante salientar a necessidade dos jogos na vida escolar da criança, pois na terceira fase infantil dos seis anos em diante a criança apropria-se dos esquemas operatórios do pensamento e já consegue aos poucos fazer uma relação dos jogos com as regras constituintes.

Conciliar as diferentes Tecnologias Educacionais existentes na escola é ter a possibilidade de aproximar professores e alunos, pois sabe-se que existem tecnologias no recinto escolar que requerem uma certa habilidade de manuseio e muitos professores não querem e são resistentes a esta nova metodologia do século XXI, e do outro extremo estão alunos que possuem uma habilidade excepcional e que precisa ser aproveitada.

Nesta analogia foi constatado na pesquisa realizada aos professores da escola Jardim das Pedras que alguns professores têm dificuldades em utilizar os recursos tecnológicos disponíveis na escola para desenvolver estratégias onde os recursos tecnológicos estejam inseridos nas atividades lúdicas e recreativas.

O professor e o pedagogo devem utilizar o computador como procedimento e auxílio nesta aprendizagem em sala de aula, explorando as inúmeras possibilidades que este instrumento eletrônico nos apresenta, e não apenas recorrê-lo como uma imposição, o que não traria motivação, e, portanto, não iria contribuir no auxílio da aprendizagem. Estamos no século da informação eletrônica, entretanto, o professor precisa entender que as tecnologias são uma importante aliada nesta busca de conhecimentos.

A televisão sendo um recurso tecnológico importante na escola, está sendo gradualmente apresentada e explorada em sala de aula e mediante esta



nova postura construtivista de ensino aprendido precisa ser mais bem aproveitada tendo como foco a ampliação de conhecimento dos alunos, para isso não basta simplesmente sua inserção como instrumento de aprendizagem, mas sim um meio onde a proposta de ensinar venha de encontro às necessidades destes sujeitos que se relacionam trivialmente.

Partindo da importância e riqueza de conciliar as atividades lúdicas e recreativas com os recursos tecnológicos percebeu-se a necessidade de verificar e constatar através dos instrumentos de coleta de dados a importância das atividades lúdicas e recreativas nos anos iniciais, com ênfase no 4º e 5º ano.

Nas observações realizadas na escola através da pesquisa-ação foi de grande importância para que pudéssemos ter maior subsídio que confrontassem com os resultados da coleta de dados oriundas do instrumento da pesquisa, o questionário aplicado aos professores e alunos do 4º e 5º ano.

Nesta análise sobre a importância do lúdico e recreativo na escola em suas diferentes estratégias e metodologias é importante entender que o processo criativo um a fator facilitador no recinto escolar.

Ao assumirmos de que objetivo de seguir as regras em sua totalidade é o mais importante, conseqüentemente o prazer do lúdico não acontecerá. É preciso entender que o processo de criar evidentemente é concebível de erro, é preciso então correr o risco de errar, pois caso contrário não estará sendo criativo.

Durante o processo de construção da coleta de dados, aplicação do instrumento da coleta, observação do comportamento dos professores e alunos chegou-se a conclusão de que é preciso que estes protagonistas do processo de ensinar e aprender percebam quão importante ampliar a cultura do lúdico e o recreativo nos anos iniciais. A evolução do ser humano depende de sua consciência para as questões estruturantes que facilitem alternativas de aprender brincando, e sem dúvida é papel preponderante da educação através de seus agentes encontrar soluções coerentes ao problema por ora diagnóstico. É fundamental provocar nas crianças o alto potencial que as mesmas possuem não somente em discussão de cognição, mas também de

entender que no processo educacional existem várias formas para solucionar problemas, que tenham como objetivo a melhoria da qualidade da educação.

É através do brincar e das suas brincadeiras, que a criança desenvolve o seu conhecimento, produz e demonstra o interesse no que tem necessidade de aprender, socializar, participar e relacionar com suas necessidades tanto individual como coletivamente.

Com as brincadeiras, essas experiências vão produzindo no imaginário das crianças, vai tomando contornos e a cada instante é preciso observar este rico mundo da criatividade dos alunos dos anos iniciais, é essencial explorar os diversos recursos que a escola dispõe, aliás, o principal recurso é o humano, ou seja, a presença da criança no recinto escolar nos permite mudar o ambiente tornando-o mais vibrante e interessante.

Os alunos do 4º e 5º ano da E.E.E.F.M. Jardim das Pedras protagonista da coleta de dados já se encontram na fase do estágio Operacional Concreto, fase em que já conseguem assimilar um rico repertório de informações, tem uma coordenação psicomotora e mental, já conseguem se organizar nas atividades de grupos conseguem entender a necessidade e importância das regras no relacionamento social.

Nas observações realizadas na escola, assim como no momento da aplicação do questionário observou-se nos alunos a cooperação de uns com os outros, mesmo sendo uma atividade meramente de respostas individuais sempre procuravam dar sugestões uns aos outros sobre as diferentes questões do instrumento de coleta de dados.

Nesta fase da vida dos 7 aos 11 anos, fase do Estágio Operacional Concreto o contexto do lúdico e recreativo é muito importante e precisa ser bastante aproveitado, pois estas crianças são bastantes criativas. Percebe-se que nesta fase as crianças não precisam ficar presas a brinquedos concretos, já possuem habilidades, criatividade, conseguem inventar, pesquisar, descobrir, organizar e desenvolver atividades lúdicas e recreativas formulando suas próprias regras.

O professor passa a ser em muitos momentos o mediador deste contexto de brincar e redescobrir o rico mundo da cultura lúdica divertem e favorecem o desenvolvimento em todas as suas facetas: intelectual, motora,

social, afetiva, lingüística. É o estágio onde a interação com o jogo toma contornos reais e se ampliam através da criatividade, do nível de habilidade de cada criança, é o momento ápice da ludicidade.

É importante que tenhamos claro a importância das atividades lúdicas e recreativas na escola, principalmente na fase mais importante da vida, momento de formação da personalidade humana.

Nos anos iniciais os professores têm a oportunidade de desenvolver nas crianças hábitos de cooperação, relacionamento de grupos, descoberta das dificuldades motoras das crianças.

A observação é fundamental em nossas vidas, comumente vemos crianças que não gostam das atividades recreativas que são desenvolvidas na escola, entretanto, ficam a observar o comportamento das demais crianças mesmo que não brinquem para aprender, aprendem observando.

Esta lógica ficou explícita no instrumento de coleta de dados quando na pesquisa foi descrito para os alunos: “Você gosta das brincadeiras que os professores realizam no momento de sua aula de recreação, mesmo que não estejam sendo praticadas com alguma tecnologia da escola?” 19% dos alunos afirmaram não gostar das atividades, porque não oferecem atrativos e prazer, entende-se de forma, que as atividades lúdicas e recreativas, mesmo sendo um momento do “brincar”, precisa ser planejado aos alunos, tendo em vista que estará relacionando uma heterogeneidade, comportamento diferentes, diversas personalidades. É preciso compreender que a brincadeira, portanto o lúdico e o recreativo devem estar sendo relacionados com diversas situações, por exemplo:

- ✓ Estratégias para resolução de problemas;
- ✓ Comportamento corporativo na relação de grupo;
- ✓ Pensamento lógico;
- ✓ Coeficientes das diferentes inteligências;
- ✓ Capacidade de integração e liderança sem ser autoritário.

E nestes extremos acima elencados estão intimamente relacionados com o universo de crianças que comumente relacionamos na escola. Na pesquisa realizada na escola Jardim Pedras ficou evidente que os alunos do 4º e 5º ano, reagem em diferentes maneiras de acordo as atividades lúdicas e

recreativas as quais são submetidos. Ficou entendido que muitos têm mais habilidades em atividades lúdicas e recreativas quando são desenvolvidas nos recursos tecnológicos, principalmente nos laptops que eles têm disponível na escola, outros, porém têm mais facilidades e habilidades nas atividades práticas que são desenvolvidas principalmente na quadra poliesportiva da escola.

O jogo em suas diferentes características é uma maneira da criança também se relacionar com o adulto, não expressando apenas a possibilidade que ela tem de buscar sua dependência, mas também de adquirir sua autonomia, e isto são elementos positivos em sua formação e na sua personalidade

Percebe-se que o verbo jogar em certos momentos é tido com muito preconceito, para alguns professores o jogar somente deve ser admitido nos intervalos, no momento do recreio ou simplesmente as aulas meramente de Educação Física. Jogar é uma função indispensável à criança, jogar com ela, observá-la, entender o relacionamento de grupo, quais fundamentos são importante no auxílio aos diferentes fundamentos da coordenação motora.

O jogo favorece no desenvolvimento sensório motor, no processo de cognição e sócio afetivo, é uma forma da criança se expressar, é o momento de identificação, pois ela pode nos dizer algo que não tem vontade e através da ludicidade, do jogo a criança se interage nos possibilitando uma melhor relação professor-aluno. As atividades lúdicas precisam fazer parte da primeira fase dos estudantes, portanto, nos anos iniciais temos esta possibilita primordial de desenvolver tais princípios, esta preocupação foi relatada pelos professores e alunos através da coleta de dados.

Para aproveitar plenamente os benefícios do brincar, as crianças precisam do apoio dos adultos, que reconheçam o valor da brincadeira e que os estimulem, propondo-lhes um ambiente seguro para brincar. Durante as observações e coleta de dados na escola Jardim das Pedras ficou evidente como as crianças expressam positivamente quando nos encontram nos corredores da escola, sempre sugerem atividades de recreação. Nesta fase do Estágio Operacional Concreto os alunos nos auxiliam nos momentos de interação, a motivação é algo explícito em seus olhos.

É importante que nós educadores reencontremos a alegria e o prazer através dos jogos, que façamos uma interação cultural dos jogos com nossos alunos, criemos e recriemos diferentes aulas teóricas ou práticas com eles. Esta mediação das atividades lúdicas e recreativas é importante, a partir dos 6-7 anos, o compartilhar converte-se em algo mais. Já não é tão importante motivá-los, mas sim que eles se percebam como jogadores envolvidos com a competição e com a cooperação. Cada um desenvolve habilidades diferentes e que precisa ser valorizada, deve ser uma relação recíproca, pois desta forma nossos alunos se sentirão mais valorizados, assim como nos valorizarão também.

Durante a experiência da pesquisa e coleta de dados isto ficou bastante evidente, pois os alunos sempre nos sugerem alternativas das atividades lúdicas recreativas, nos diferentes recursos que a escola dispõe. Entre as virtudes do jogo destaca-se também que quando se juntam várias crianças elas aprendem a trabalhar em grupo, a compartilhar, negociar, solucionar conflitos e a defender pontos de vista, mesmo que cada um tenha suas preferências é um momento muito importante onde possamos fazer da atividade recreativa um momento de respeito às diferenças. Relacionamos com o lúdico durante todas as fases de nossas vidas e os alunos nos confirmaram esta importância da aprendizagem através do lúdico, pois temos a possibilidade de uma aprendizagem coletiva.

Brincar é uma forma de expressar a inteligência através de espontaneidade e prazer, porém ninguém consegue sozinho divertir plenamente e a interação é algo fundamental na vida em sociedade. Ao brincar estamos associando e assimilando as vantagens da felicidade, por isso a criança nos anos iniciais precisa que estejamos sempre preparando nos diferentes ambientes da escola algo que lhe dê prazer, e o momento da recreação é fundamental para o crescimento de ambos os sujeitos envolvidos, portanto, professores e alunos precisam cadenciar esta lógica do lúdico, ou seja, através do lúdico podemos crescer e melhorar o ambiente do processo ensino aprendizagem.

O brincar no contexto da sala de aula é essencial, pois nos possibilita através da mediação de ensinar e aprender o desenvolvimento de algumas

estratégias essenciais, pois na brincadeira perdemos o medo de errar, fazemos uso das diversas tentativas, existe uma colaboração do grupo, ousamos aprender através do erro e o lúdico tem o poder de nos propiciar este momento mágico do processo ensino aprendizagem.

Esta discussão sobre a importância do lúdico na escola é fundamental, pois os alunos sempre ficam entusiasmados com a inserção deste momento, para os alunos da escola Jardim das Pedras que foram submetidos a coleta de dados nos afirmaram existir grandes alternativas de realizar as atividades lúdicas e recreativas na escola, ficando explícito desta forma que eles têm suas preferências nestas atividades, mas sempre querem realizá-las.

É através da brincadeira que as crianças se sentem à vontade, no momento da coleta de dados realizada com os alunos percebeu-se através dos relatos, este detalhe, pois 83% dos alunos afirmaram que as atividades lúdicas e recreativas conciliadas com os recursos tecnológicos são importantes na escola, justamente pelo fato de despertar nestes educandos diferentes formas de aprender, ou seja, a escola dispõe para os alunos diferentes recursos de aprendizagem. Sabe-se que cada indivíduo possui particularidades quanto ao aprendizado, cabe-nos enquanto professor atuante mediar esta intervenção pedagógica, pois somente com instrumentos que despertem a motivação é que nossos alunos poderão aprender de forma mais eficiente.

A negação do lúdico, na vivência dos alunos em sala de aula, ao invés de aproveitarem como instrumento facilitador da aprendizagem, demonstra que ainda não estamos preparados para formar cidadãos críticos, uma vez que estamos privando-os democraticamente de didáticas eficientes nesta fase da vida.

A brincadeira representa a nossa primeira forma de interação com os outros seres e o mundo imediato, antecedendo a linguagem oral e escrita, por isso não existe relação com a aprendizagem sem ter em mente a descontração, estratégia essencial para a aproximação do ser humano.

O brincar acompanha o nosso trajeto de existência, porém dentro do ensino fundamental nos anos iniciais os jogos e brincadeiras somente serão verdadeiramente importantes para o processo de ensino aprendizagem se lançarmos objetivos claros e definidos caso contrário não ocorrerá o processo

educativo, na verdade teremos um efeito contrário, um desestímulo aos alunos, pois não terão nas brincadeiras lúdicas e recreativas os principais fundamentos de socialização, não haverá as intervenções tão importante nesta fase, ou seja, eles não entenderão os reais motivos da brincadeira.

A compreensão da ludicidade configura as diferentes manifestações culturais, possuindo os significados do contexto sócio-histórico em que se constitui, seja através de esportes, jogos, tecnologia, formas de brincar e lazer, estas características ficam evidentes aos alunos da Escola Jardim das Pedras, pois no momento das atividades lúdicas e recreativas nos diferentes ambientes da escola percebe-se que estes alunos sempre formam seus grupos, ou seja, temos durante a mesma aula diferentes atividades, podendo ser teóricas ou práticas, nos diferentes ambientes da escola e neste evidentemente os recursos tecnológicos.

A forma como as lideranças se estabelecem são marcantes, no jogo, nas brincadeiras, as lideranças variam de acordo com a experiência que se pretende desenvolver, portanto na formação de grupos para se tenha sucesso os comandos e as ações tendem a ser compartilhadas pelo grupo e não se encontra apenas na figura do líder. Nas observações realizadas na escola Jardim das Pedras entende-se a preocupação da afirmação acima, pois os próprios alunos entendem que sem diálogo e cooperação o sentido da brincadeira poderá se perder. Por meio do lúdico a humanidade pode exercitar o seu “Eu superior e o seu Eu inferior”

Neste entendimento das atividades lúdicas e recreativas nos diferentes ambientes e recursos da escola, tanto as professoras, quanto aos alunos do 4º e 5º ano da Escola Jardim das Pedras foram enfáticos em responder que as atividades lúdicas e recreativas são importantes para o processo de ensino aprendizagem daqueles que as utiliza.

Para 81% dos alunos que submeteram a responder o questionário afirmaram ser importante a prática das atividades lúdicas e recreativas desde os anos iniciais. É preciso que tenhamos desta forma a preocupação em planejar cuidadosamente as atividades de cunho lúdico e recreativo para que esta importância descrita pelos alunos sejam atendidas mediante os objetivos propostos.

A brincadeira possibilita sempre uma experiência original, reveladora, única, pois a cada experiência mesmo sendo a mesma atividade podemos acrescentar métodos diferentes. Pesquisar, experimentar criar e recriar diversas técnicas das brincadeiras inserir atualidades da cultura das crianças nos procedimentos e habilidades devem ser tarefas cotidianas para os educadores. Estar sempre atualizado é fundamental, pois a rotina não desperta motivação aos alunos. Nesta fase escolar a partir dos 7 anos a criança busca sempre ser desafiada, portanto, inovar é também entendido como desafiar.

Na discussão acerca da importância de utilizar os recursos tecnológicos no contexto das atividades lúdicas e recreativas as professoras que se submeteram a pesquisa foram enfáticas em suas respostas. “é importantes para o crescimento cognitivo, social e ético dos alunos, é uma excelente oportunidade que a escola dispõe através de sua proposta pedagógica de melhorar a qualidade da aprendizagem dos alunos”. Nesta interpretação é importante o papel do educador como um “adulto que brinca” e, brincando, promove interações, investigações, aproxima leituras, observa e ensina, colhe informações, contribui para o crescimento intelectual e social dos seus alunos.

O intervalo das aulas é um momento de recreação e o recreio da escola Jardim das Pedras dispõe de um recurso tecnológico muito importante para este momento de lazer, a escola possui a “Rádio Escola” e neste momento os alunos podem apresentar de forma bastante descontraída momentos culturais, ou seja, é uma proposta pedagogia que concilia o momento do recreio para contextualizar o que os alunos podem nos oferecer, é na brincadeira que também se aprende mesmo que este não seja o principal objetivo.

A recreação também pode ser entendida como o extrapolar da imaginação das crianças, e a democratização da cultura criativa, momento em que a criatividade, a interação de grupo, a organização, a busca pelo prazer sejam fundamentos essenciais idealizados neste processo, portanto, é importante enquanto professores observarmos este momento rico que dispomos na escola e os alunos adoram quando os elogiamos em suas criatividades lúdicas.

A aprendizagem entendida como mudança de comportamento, que busca algo ainda novo na estrutura mental daquele que aprende, a



aprendizagem também se processo pela criatividade e a mudança de comportamento deve ser uma constância na vida do ser humano..

As mudanças de atitudes são fundamentais para o crescimento do homem, na pesquisa realizada na escola as professoras afirmaram que a proposta da escola em utilizar os recursos tecnológicos nas atividades lúdicas e recreativas é bastante positiva, entendendo que a aprendizagem é uma mudança de comportamento e a inserção das mídias nas atividades lúdicas e recreativas vem contribuindo para a melhoria da aprendizagem dos alunos e professores da escola.

A entrada dos computadores na educação brasileira não pode ser ignorada no atual sistema educacional, considerando que o crescimento da informática seja compatível ao crescimento do país, preparar a sociedade para esta mudança é essencial para o enriquecimento da diversidade cultural, sabe-se que temos um confronto cultural em sala de aula, ou seja, de um lado os professores que vem de uma formação cultural seguindo tecnologias ultrapassadas, ao passo em que os alunos do século da informação buscam a cada dia introduzir na educação novos modelos de aprender.

Este procedimento já é percebido no comportamento dos alunos da escola Jardim das Pedras, ficando evidente na coleta de dados aplicada na escola através do instrumento da pesquisa, o questionário, onde os mesmos aprovam a inserção das Tecnologias Educacionais (TE) nas diferentes atividades que a escola desenvolve.

Para que a teoria seja uma aliada da prática é importante que a escola mude sua postura, visando corrigir o grave erro da educação brasileira que é continuar adotando metodologias arcaicas, portanto, ultrapassadas. Observou-se durante a coleta de dados na Escola Jardim das pedras que existe uma organização através do calendário letivo da escola onde as crianças dispõem de momentos específicos, em dias específicos para explorar os recursos tecnológicos disponíveis na escola, por exemplo, os alunos utilizam os laptops todas as semanas utilizando os softwares educativos, realizam apresentações na Rádio Escola, ou mesmo na sala da TV Escola, etc....

O advento deste modelo tecnológico mesmo que aos poucos está mudando alguns paradigmas da escola, ou seja, a cada dia professores e

alunos tem a possibilidade de buscar novos conhecimentos e os momentos lúdicos têm contribuído neste processo de ensinar e aprender.

Nesta metodologia explorando os laptops, os alunos juntamente com a professora responsável pelo ambiente realizam através dos Jogos Educativos atividades que envolvem as diferentes disciplinas da Base Nacional Comum.

. É preciso mudar o modelo educacional, democratizar o ensino onde o professor passa a ter um papel de mediador.

O prazer está intimamente ligado à motivação, que pode até determinar aumento, diminuição ou bloqueio de determinada aprendizagem. As propostas dos recursos tecnológicos na escola Jardim das Pedras têm contribuído para a melhoria da qualidade da educação.

A prática do brincar torna-se essencial na formação da personalidade da criança, é o momento único que precisa ser aproveitado, cabe-nos enquanto professores observar as reações, os comportamentos, assim como o rico repertório do poder de criação que os alunos nos anos iniciais nos oferecem.

As funções pedagógicas inseridas no jogo e na brincadeira são importantes, afinal temos uma população heterogênea em sala de aula e cada um precisa que seus limites e desejos sejam atendidos. E o professor precisa ser este mediador procurando a cada instante realizar a inclusão dos alunos nas atividades lúdicas e recreativas.

## CONCLUSÃO

A escolha do tema, “A inserção das tecnologias nas atividades lúdicas e recreativas nas turmas de 4º e 5º ano do ensino fundamental anos iniciais” apresentou os objetivos que foram analisados diante do problema apresentado.

O período de coleta de dados foi muito importante, pois pôde-se verificar as ações e reações dos sujeitos protagonistas da coleta de dados, percebeu-se que o instrumento utilizado para análise dos resultados nos possibilitou entender que diante dos argumentos apresentados pelos professores e alunos, é possível resgatar os fundamentos essenciais das atividades lúdicas e recreativas no contexto escolar tendo como possibilidade de enriquecer esta ação as diferentes tecnologias existentes na escola.

Nas discussões do problema e dos objetivos estruturados é importante a interpretação para este contexto na relação do lúdico e da recreação, pois são fatores que precisam fazer parte do processo de ensino aprendizagem de nossa educação, portanto, é preciso entender que o desenvolvimento é algo que se processa de dentro para fora.

Dentro da linha de pesquisa “*Educação Física e escola*” pretendeu-se fazer uma analogia destes fatores relacionando a importância das atividades recreativas, entendendo-se que é possível desenvolver atividades lúdicas e recreativas com as tecnologias, nas diferentes áreas do conhecimento, portanto, as discussões fundamentaram-se em torno de professores, alunos e tecnologias, além das atividades lúdicas e recreativas.

Na apresentação e análise dos resultados percebeu-se que os objetivos propostos do trabalho de pesquisa foram contemplados, em suma verificou-se a importância dos procedimentos adotados através da metodologia de pesquisa-ção uma vez que possibilitou aos envolvidos na pesquisa nos darem subsídio empírico para confronto e discussão na sustentação científica.

Desta forma num contexto de fatores internos e externos, viu-se a necessidade de aprofundar essa discussão para melhor entender os reais motivos de tanta resistência em relação ao desenvolvimento de atividades físicas tendo como metodologia o lúdico e a recreação nos anos iniciais.

Buscou-se a partir da coleta de dados, o ápice do problema da pesquisa seja elucidado ou mesmo percebido e visualizados os caminhos acerca dos pontos positivos e negativos que os recursos tecnológicos podem propiciar aos alunos dos anos iniciais

Na pesquisa realizada para as professoras dos anos iniciais, construir uma interação de atividades onde professores e alunos possam contribuir é muito positiva, pois todos têm o poder criar atividades e brincadeiras, sugeridas aos alunos, mas eles também em sua cultura inovadora nos apresentam brincadeiras que ainda são desconhecidas para nós professores. O lúdico neste contexto é considerado o momento do prazer, possibilitando aos envolvidos um processo diferenciado de aprendizagem devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo, e no resultado da pesquisa esta coerência ficou bastante evidente.

Com os resultados coletados ficou evidente que professores e alunos aprovam a importância da prática das atividades lúdicas e recreativas, tanto numa metodologia utilizando as estruturas físicas da escola, quanto em atividades com estratégias nos diversos recursos tecnológicos existentes na escola. A coleta de dados nos possibilitou verificar que professores e alunos têm algumas dificuldades nesta tecnologia, mas estão dispostos em aprender com este novo modelo de recurso na escola, e isto é muito positivo, pois através da interação a aprendizagem também pode ser processada.

Os resultados obtidos nos demonstraram que é possível conciliar as atividades lúdicas e recreativas sejam elas através de métodos práticos ou teóricos nas diferentes áreas do conhecimento. Isto ficou evidente nas tecnologias existentes na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Jardim das Pedras, nas quais possibilita desenvolver atividades lúdicas através dos Jogos Educativos nos quais estão inseridos as diferentes disciplinas da grade curricular da escola.

O lúdico entendido e interpretado como a essência do brincar, divertir, jogar, descontrair e neste contexto nas descrições das análises e discussões ficou evidente que os alunos do 4º e 5º ano nos apresentaram propostas que

são sinônimos do lúdico e da recreação, nos sugeriram estratégias e formas metodológicas de atividades de forma teórica e prática que precisam ser analisadas, discutidas com professores e coordenação pedagógica. Afinal um dos fundamentos essenciais para que o processo de ensino aprendizagem aconteça de forma coerente, eficiente e significativa é o fator motivação. Ficou explícito na apresentação dos dados coletados de que algumas crianças não gostam das atividades propostas pelos professores, por não oferecer atrativos, que os cativem e os motivem.

Aproveitar a criatividade da criança é fundamental nesta fase da vida, pois os mesmos têm um rico repertório que precisa ser acompanhado, observado e aproveitado, é democratizar o saber em construção entre educando X educador, e educando X educando. Sem o poder de criar e recriar, viver fora do seu mundo seu pensamento lógico de raciocinar fica comprometido, nesta análise tanto os professores quanto os alunos dos anos iniciais da Escola Jardim das Pedras nos fizeram entender o quão importante o resgate da cultura lúdica e recreativa

Dentro da proposta adotada durante o processo de pesquisa e coleta de dados, foi fundamental a observação da teoria e prática dos professores e alunos da E.E.F.M. Jardim das pedras. A verificação dos procedimentos da ação e reação de professores e alunos sujeitos protagonistas da coleta de dados foi importante no contexto de avaliação demonstrado nos resultados da amostra aplicada, portanto, a construção de hipótese adotada na observação tornou-se fundamental para que as análises estivessem coerentes aos objetivos propostos na pesquisa.

No propósito de encontrar respostas ao problema argumentado durante a pesquisa, em que foram utilizados instrumentos da coleta de dados, foi fundamental a elaboração do tema problema da pesquisa “Como explorar os recursos tecnológicos nas atividades lúdicas e recreativas uma vez que os mesmos estão ao alcance de professores, coordenação pedagógica e alunos da escola?”. Percebeu-se que o problema apresentado nos permitiu afirmar que professores dos anos iniciais, assim como os alunos do 4º e 5º ano respectivamente nos levaram a comprovar que as atividades lúdicas e

recreativas associadas aos recursos tecnológicos são fundamentais no processo de ensino aprendizagem.

Entendendo que o processo de ensino aprendizagem também se idealiza através da interação, da comunicação, na integração e socialização das diferentes culturas chegou-se a conclusão que no processo de exploração dos recursos tecnológicos contextualizados às atividades lúdicas e recreativas nos anos iniciais a importância de planejar atividades onde professores e alunos se interajam de forma mais dinâmica.

Tendo em vista que alguns dos alunos da pesquisa afirmaram não gostar das atividades lúdicas e recreativas conciliadas com os recursos tecnológicos, porém, mais de 80% dos professores e alunos afirmaram que a relação tecnológica ao lúdico e ao recreativo, tanto de forma teórica ou prática nas atividades propostas aos alunos são positivas e devem acontecer constantemente.

No contexto dos recursos tecnológicos disponíveis na escola, ficou evidente que os alunos têm mais aceitação ao computador, entendendo que este recurso possibilita ao usuário diferentes mecanismos que contribui para o crescimento de ensino e aprendizagem. Esta relação dos alunos da escola Jardim das Pedras com os computadores ficou bastante explícita até porque todos eles possuem um *laptop* como recurso tecnológico a sua disposição todos os dias letivos. Com isto os alunos já conseguem navegar, consultar, explorar software e aplicativos dos Jogos Educativos disponíveis neste instrumento tecnológico nas diferentes disciplinas da base Nacional Comum.

Os resultados apresentados na coleta de dados nos permitiram refletir sobre a importância de cada dia melhorar a prática das atividades lúdicas e recreativas em suas diferentes formas e métodos aplicados.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Fernando. **Educação e informática**: os computadores na escola. São Paulo, Cortez/autores associados, 1987.

ALVES, Rubem. **Da esperança**. Campinas, Papirus, 1987.

ALVES, S. (s.d). **A arte e técnica do charadismo**. São Paulo: tecnoplant, 1984.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**: pais bons o bastante. 22. Ed. Rio de Janeiro: campus, 1988.

BOSSUET, Gérard. **O computador na escola: o sistema logo**. Porto Alegre. Ed. Artes Médicas, 1985.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMARGO, Luis. **Educação para o lazer**. São Paulo: Moderna, 1998.

CASTRO, Claudio de Moura. **Educação na era da informação**. 1ª Ed. ano 2001.

CASTRO, Mônica da Silva. **Modelo da atividade Recreação**: Módulo programação. Rio de Janeiro: Sesc, 2007.

CAVALLARI, R. C.; ZACARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 2 ed. São Paulo: Ícone. 1994.

DELORME, M. I. **A Prata dessa Casa Cale Ouro**. In: **Nós da Escola**. N. 43. Rio de Janeiro, 2006.

FREIRE, J.B. **O Jogo: entre o riso e o Choro**. São Paulo: Autores Associados, 2002.

\_\_\_\_\_. **Educação de corpo inteiro**: Teoria e prática da Educação Física. Ed. Scipione. São Paulo, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1974

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil**. São Paulo. Ed. Moderna. 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 5.ed. São Paulo : Atlas, 1999

\_\_\_\_\_. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Ed. atlas 4ª edição. 2002

HUIZINGA, J. **Homus ludens**. São Paulo: Ed. perspectiva/Edusp, 1971

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo e a Educação**. 2ª ed. São Paulo: Editora Cortez, 1997.

KUENZER, Acácia Z. MACHADO, Lucia R. de Souza. "Pedagogia tecnicista"  
In: Mello, G.(org). **Escola nova, tecnicista na educação compensatória**. São Paulo, Loyola, 1986.

LOLLINI, Paolo. **Didática & Computador**. ed. Loyola, 1991.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Ed. artmed, 2005.

MARCELLINO, Nélon Carvalho. **Pedagogia da animação**. Papirus, Belo Horizonte, 1997.

\_\_\_\_\_. **estudos do lazer: uma introdução**. Ed. papirus 3ª edição, Campinas 2002.

\_\_\_\_\_ **Estudo do lazer**. 4ª Ed. campinas SP. Ed. associado de autores. Ano 2006;

\_\_\_\_\_. **Lazer e recreação**. Ed. papirus 2ª edição, 2009.

MOROZ, M. GIANFALDONI, M.H.T.A. **O processo de pesquisa: iniciação**. Brasília, Plano Editora, 2002.

OLIVEIRA, P de S. **Brinquedo e indústria cultural**. Petrópolis Ed. vozes, 1986.



OLIVEIRA, de Ramon. **Informática educativa**. 12ª ed. Campinas, SP: Papiros, 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

\_\_\_\_\_. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998

\_\_\_\_\_. **Psicologia e epistemologia**. Rio de Janeiro – RJ. Ed. Florence, 1981

PRATA, Carmem Lúcia. **Gestão escolar e as tecnologias** Brasília: Secretaria de Educação a Distância, 2002.

ROLLO, May. **A coragem de criar**. Ed. nova fronteira. 4ª edição. 1997

ROSSINI, Maria Augusta Sanches. **Aprender tem que ser gostoso**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003

SANDHOLTZ, J. H., RINGSTAFF, C., & DWYER, D. C. (1997). **"Teaching with technology: Creating student-centered classrooms."** New York: Teachers College Press.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org). **Brinquedoteca o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis. RJ. Ed. Vozes. 11ª edição. 1997.

SILVA, Eduardo Jorge Souza da. **A educação física como componente curricular na educação infantil: elementos para uma proposta de ensino**. In: revista brasileira de Ciências do esporte. V. 26, 2005

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes 1984

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1995

ZAJDZNAJDER, Luciano. **A travessia do pós moderno**: nos tempos do vale tudo. Rio de Janeiro: Gryphus, 1992

# ANEXOS



## UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

PÓLO \_\_\_\_\_

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa. Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine o documento de consentimento de sua participação, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo \_\_\_\_\_ do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (XX\_\_\_\_) \_\_\_\_-\_\_\_\_.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

**Título do Projeto:** \_\_\_\_\_

**Responsável:** \_\_\_\_\_ (nome do orientador)

**Descrição da pesquisa:**

*Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.*

**Observações importantes:**

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizados e posteriormente divulgado na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

**TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA**

Eu, \_\_\_\_\_,  
RG \_\_\_\_\_, CPF \_\_\_\_\_, abaixo assinado,  
autorizo a utilização para fins acadêmico científicos do conteúdo do (teste, questionário, entrevista concedida e imagens registradas – o que for o caso) para a pesquisa: \_\_\_\_\_ (título do projeto de pesquisa).

Fui \_\_\_\_\_ devidamente \_\_\_\_\_ esclarecido \_\_\_\_\_ pelo \_\_\_\_\_ (a) aluno(a): \_\_\_\_\_ sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

Local e data

Nome e Assinatura



## UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

PÓLO \_\_\_\_\_

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Sua instituição está sendo convidada para participar, como voluntária em uma pesquisa. Os sujeitos que irão participar serão devidamente esclarecidos sobre as informações acerca da pesquisa, no caso de aceitar fazer parte do estudo. Deste modo, pedimos a sua autorização para que possamos convidar os integrantes de sua instituição a participar da pesquisa acadêmica relacionada abaixo, assinando este documento de consentimento da participação institucional, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa a instituição não será penalizada de forma alguma. Em caso de dúvida você pode procurar o Pólo \_\_\_\_\_ do Programa Pró-Licenciatura da Universidade de Brasília pelo telefone (XX\_\_\_\_) \_\_\_\_-\_\_\_\_.

#### INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:

**Título do Projeto:** \_\_\_\_\_

**Responsável:** \_\_\_\_\_ (nome do orientador)

#### Descrição da pesquisa:

*Resumo descritivo da pesquisa, a ser construído conforme objeto e objetivos definidos a partir do Projeto de Pesquisa.*

## Observações importantes:

A pesquisa não envolve riscos à saúde, integridade física ou moral daquele que será sujeito da pesquisa. Não será fornecido nenhum auxílio financeiro, por parte dos pesquisadores, seja para transporte ou gastos de qualquer outra natureza. A coleta de dados deverá ser autorizada e poderá ser acompanhada por terceiros. O resultado obtido com os dados coletados, bem como possíveis imagens, serão sistematizados e posteriormente divulgado na forma de um texto monográfico, que será apresentado em sessão pública de avaliação disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

## TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_, RG \_\_\_\_\_, CPF \_\_\_\_\_ responsável  
pela \_\_\_\_\_ instituição

autorizo, conforme abaixo assinado, a utilização para fins acadêmico científicos do conteúdo do (teste, questionário, entrevista concedida e imagens registradas – o que for o caso) para a pesquisa: \_\_\_\_\_ (título do projeto de pesquisa).

Fui \_\_\_\_\_ devidamente \_\_\_\_\_ esclarecido \_\_\_\_\_ pelo \_\_\_\_\_ (a) estudante: \_\_\_\_\_,

MATRÍCULA \_\_\_\_\_ sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que a instituição ou qualquer um de seus participantes poderão desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve à qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, e também imagens, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de Trabalho Monográfico que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Monografias da UnB.

Local e data

*Nome e Assinatura*

Carimbo da Instituição

## UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

### Questionário destinado aos professores.

✓ Você utiliza diariamente os recursos tecnológicos como ferramenta de auxílio a aprendizagem dos alunos como meios que possam facilitar o desenvolvimento de atividades lúdicas e recreativas, tanto de forma teórica ou prática?

- ( ) sim;  
( ) Não;  
( ) Raramente;  
( ) Toda semana.

Qual (quais) \_\_\_\_\_

✓ Os recursos tecnológicos são importantes para a aprendizagem dos alunos? Tais como internet, TV Escola, laboratório de Informática, etc...

- ( ) sim;  
( ) Não;

Qual destes recursos você julga o mais importante \_\_\_\_\_

✓ Você tem facilidade em utilizar os recursos tecnológicos para o processo ensino aprendizagem em sala de aula, numa interação do lúdico e da recreação?

- ( ) Sim;  
( ) Não;  
( ) mais ou menos;  
( ) tenho muita dificuldade.

✓ As atividades lúdicas e recreativas são importantes para o crescimento cognitivo, social e ético dos seus alunos?

- ☐ sim
- ☐ Não;
- ☐ Talvez;
- ☐ Raramente;
- ☐ Nunca.

✓ Seus alunos criam resistência no momento de desenvolver atividades lúdicas e recreativas, principalmente quando no processo didático estão inseridos os recursos tecnológicos existentes na escola?

- ☐ sim
- ☐ Não;
- ☐ apenas alguns alunos
- ☐ Raramente;
- ☐ Nunca.

✓ Você tem facilidade em desenvolver atividades lúdicas e recreativas tendo como recurso pedagógico as diversas tecnologias existentes em sua escola?

- ☐ Sim;
- ☐ Não;
- ☐ às vezes.

✓ A escola tem uma proposta pedagógica onde professores e alunos se sintam motivados em desenvolver atividades teóricas e práticas onde os recursos tecnológicos estejam inseridos nesta proposta?

- ☐ Sim;
- ☐ Não

✓ Inserir na proposta pedagógica da escola os recursos tecnológicos no contexto das atividades lúdicas e recreativas para o processo de ensino aprendizagem pode ser considerado um fator positivo?

- ☐ Sim;
- ☐ Não;

( ) às vezes.

✓ Afirmar que os recursos tecnológicos são os meios mais importantes para conceber aprendizagem no mundo contemporâneo pode ser uma afirmativa coerente na educação atual?

( ) Sim;

( ) Não. .

✓ Você tem facilidade em desenvolver atividades lúdicas e recreativas de forma interdisciplinar, ou seja, desenvolvendo estratégias para que estas atividades sejam conciliadas, tanto na disciplina de Educação Física, quanto nas demais disciplinas?

( ) Sim;

( ) Não.

✓ A inserção dos recursos tecnológicos na escola em todas as áreas de conhecimentos, principalmente nas atividades lúdicas e recreativas, podem ser concebidas como atitudes, positivas ou negativas para melhorar a qualidade da educação de seus alunos?

( ) Atitudes positivas;

( ) Atitudes negativas.



## UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA PROGRAMA PRÓ-LICENCIATURA CURSO: EDUCAÇÃO FÍSICA

### Questionário destinado aos alunos.

✓ As atividades lúdicas e recreativas são importantes para sua aprendizagem na escola, principalmente quando estão contextualizados os recursos tecnológicos disponíveis?

( ) Sim;

( ) Não.

✓ Você gosta de desenvolver atividades lúdicas e recreativas como, por exemplo, os jogos educativos disponíveis nos lap tops de sua escola, ou laboratório de Informática?

( ) Sim;

( ) Não;

Por-quê \_\_\_\_\_

✓ Você gosta das brincadeiras que os professores realizam no momento de sua aula de recreação, mesmo que não estejam sendo praticadas com alguma tecnologia da escola?

( ) Sim;

( ) Não;

Por-quê? \_\_\_\_\_

✓ Os recursos tecnológicos de sua escola tais como: computadores, rádio escola, TV escola, oferecem atrativos para as aulas de com atividades lúdicas e recreação?

( ) Sim;

( ) Não;

( ) Às vezes;

Por-quê?\_\_\_\_\_

---

✓ Você realiza atividades toda semana em alguns dos recursos tecnológicos existente na sua escola como, por exemplo, laboratório de informática, Projeto UCA, TV escola ou Rádio escola?

( ) Sim;

( ) Não;

( ) Não gosto das atividades disponíveis.

✓ Você prefere realizar atividades lúdicas e recreativas utilizando alguns dos recursos tecnológicos da escola ou prefere brincadeiras aleatórias em outros ambientes?

( ) Computador;

( ) Outros ambientes da escola;

Por-quê?\_\_\_\_\_

---

✓ No seu entendimento, é importante que as atividades lúdicas e recreativas, assim como os diferentes recursos tecnológicos sejam práticas diárias em nossa vida desde os anos iniciais?

( ) Sim;

( ) Não.

✓ As atividades lúdicas e recreativas são mais importantes e, portanto, positivas quando desenvolvidas na prática, (na quadra poliesportiva da escola) ou quando são realizadas utilizando algum recurso tecnológico, por exemplo, realizar atividades de Jogos Educativos nos seu laptop?

( ).Através dos recursos tecnológicos;

( ) Através da prática.